MANGA ANIME

MAGAZINE SOBRE MANGA Y ANIME

Nº 1

DRAGON BALL Z CDs

Silent Knight

de Masami Kurumada

ALITA: la película

RUMIK WORLD

CITY HUNTER

Y MUCHO MAS...

00001

8 411193 110935

SUMARIO

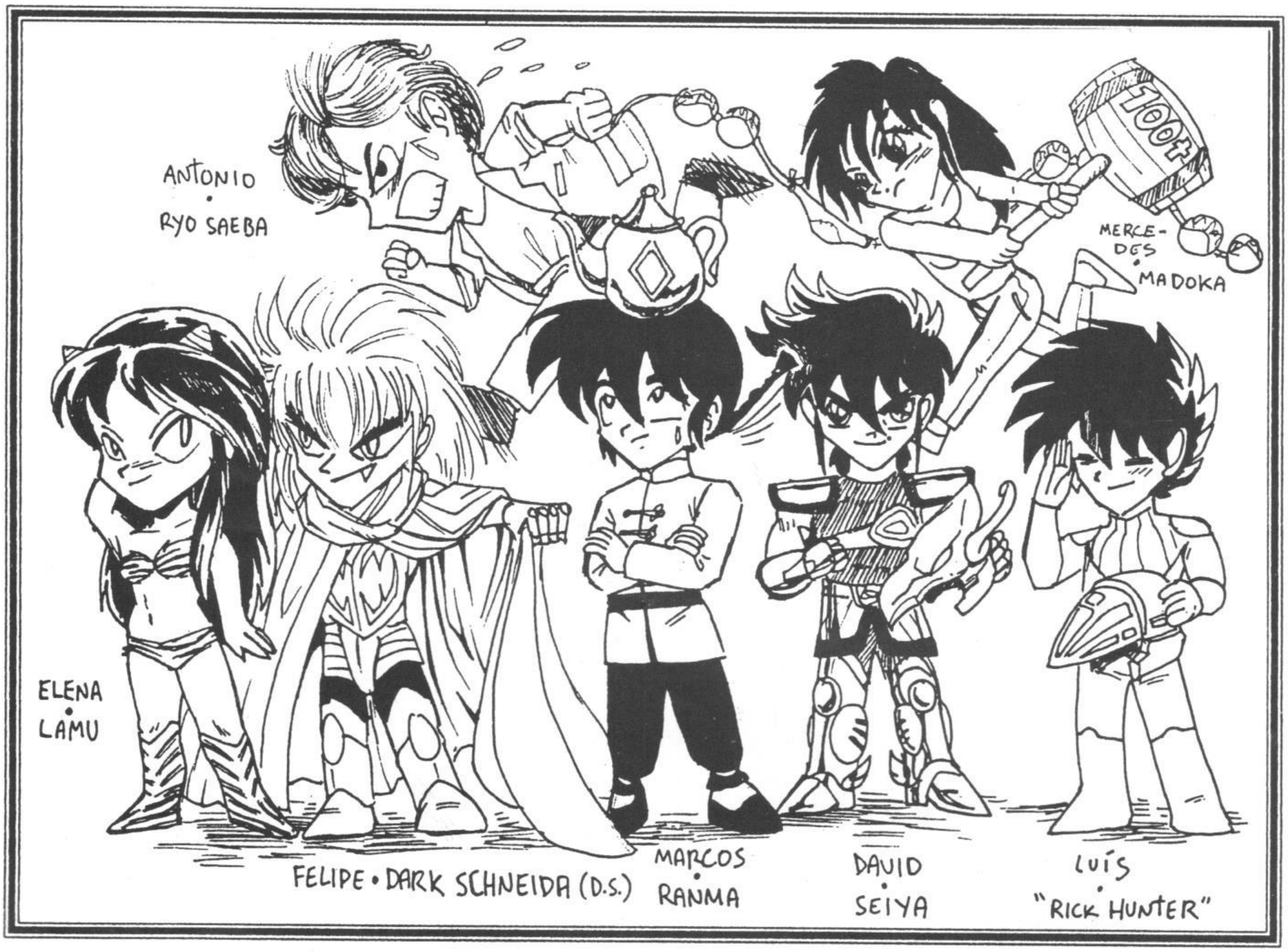
PORTADA: CITY HUNTER de Tsukasa Hojo	
SUMARIO	2
EDITORIAL	3
CORREO	4
NOTICIAS	6
OTRAS PUBLICACIONES	9
SILENT KNIGHT	12
DISEÑO DE PERSONAJES	14
CD SECCION	17
BATTLE ANGEL ALITA	20
POSTER CENTRAL	24-25
XENON	26
RUMIC WORLD	30
DOSSIER: CITY HUNTER	33
LAS AVENTURAS ONIRICAS DE TAKERU (manga propio)	39
CONEXIÓN JAPON: El arte del Bunraku	44

La Factoría
DE IDEAS

TODAS LAS ILUSTRACIONES AQUI REPRODUCIDAS OSTENTAN EL COPYRIGHT DE SUS AUTORES Y EDITORIALES, A LAS CUALES DAMOS LAS GRACIAS.

COPYRIGHTS:

CITY HUNTER: © TSUKASA HOJO/ SHUEISHA/SUNRISE. SILENT KNIHGT: © MASAMI KURUMADA/SHUEISHA. RUMIC WORLD: © RUMIKO TAKAHASHI/ SHOGAKUKAN/VIZ COMMUNICATIONS INC.PLANETA-DE AGOSTINI S.A. GALL FORCE © KEN-ICHI SONODA/ARTMIC/ YOUMAX/ TOEMI/BANDAI. XENON © MASAOMI KANZAKI/SHOGAKUKAN/VIZ COMMUNICATIONS INC./PLANETA DE AGOSTINI. ALITA©YUKITO KISHIRO/BUSINESS JUMP/SHUEISHA/MOVIC/KSS. DRAGON BALL©AKIRA TORIYAMA/BIRD ESTUDIO/ SHUEISHA/COLUMBIA.



MANGANIME-MANIACS

Depósito Legal: M-14680-1994. ISSN en trámite

EDITORIAL

Hace ahora apenas un año desde que apareció ese primer ejemplar de Manganime; se puede decir que nacía en el momento oportuno, un momento en el que se echaban en falta publicaciones que informaran sobre un tema que entonces se empezaba a desarrollar de un modo alarmante: el manga y el anime.

Este fancine, por llamarlo de algún modo, llegó al número 2, en el cual parecía haber terminado su trayectoria. Entonces un número 3, un tanto renovado, cuyas ventas superaron los de los 2 anteriores, aparecía acompañado de un nuevo equipo de colaboradores, que junto con el antiguo supieron darle a esta publicación un rumbo adecuado. Es por el éxito del número 3 por lo que ahora, después de cumplir un año al pie del cañón, nos adentramos en una nueva etapa, una nueva época de esta publicación, la cual estará llena de sorpresas, y como no, de grandes novedades, entre las que destacarán (aparte de nuestras excelentes portadas) una sección de noticias en la que solamente destacaremos aquellas novedades que sean de último rigor; así mismo contaréis con un correo en el que podréis satisfacer dudas, lanzar críticas u opiniones, o simplemente contactar entre vosotros. Todo ello irá acompañado de interesantes artículos, una sección en la que se prestará gran atención a la música nipona en general, y digo en general, rock, anime, solistas, etc; además de entrevistas, mangas propios que irán rotando, etc, etc.

Otra cosa en la que haremos especial hincapié es en tener contentos a esa gran mayoría de seguidores del manga y anime que confieren gran importancia a la vida y costumbres de país del Sol naciente y de los florecientes cerezos en flor (vaya pijada que acabo de soltar), es por esto por lo que a partir de este número intentaremos crear un hueco donde hablemos de estas costumbres, de literatura, de cine de autor, de comida, de folklore, etc, el nombre de este hueco: CONEXIÓN JAPÓN. Por supuesto, estamos abiertos a colaboraciones de cualquier orden, podéis mandar material para que lo publiquemos, ilustraciones, fotos, artículos, dibujos, etc, todas estas colaboraciones serán muy bien recibidas.

En resumen, pretendemos hacer un magazine que no aburra a nadie, hecho por y para aficionados al medio. Ya solo me resta decir que todo, o casi todo, sea de vuestro agrado y, como no, que nos vemos en el próximo número. Un saludo.

ANTONIO VALENTÍN

MANGANIME
C/ Escultor Sebastián Santos,C 3, bl 4, 2ªC
41013 SEVILLA

CREDITOS

MANGANIME Nº1
SEGUNDA EPOCA
Abril - 1994

ESTA PUBLICACION SE EDITA SIN INTERES LUCRATIVO DE NINGUN TIPO. NUESTRA FINALIDAD ES PURAMENTE INFORMATIVA.

EDITA Y PRODUCE:
LA FACTORIA DE IDEAS S.L.

DIRECTOR:
ANTONIO VALENTIN

MAQUETACION:
ANTONIO VALENTIN
MERCEDES MARIN
Mª ELENA GONZALEZ
FELIPE TORRENT

DISEÑO INFORMATICO:
Mª ELENA GONZALEZ
MARCOS GARRIDO

REDACTORES:
ANTONIO VALENTIN
LUIS MARIANO
DAVID CABEZA
GIL ENRIQUE TORRES
OSCAR VALIENTE
ZAHARA MEDINA

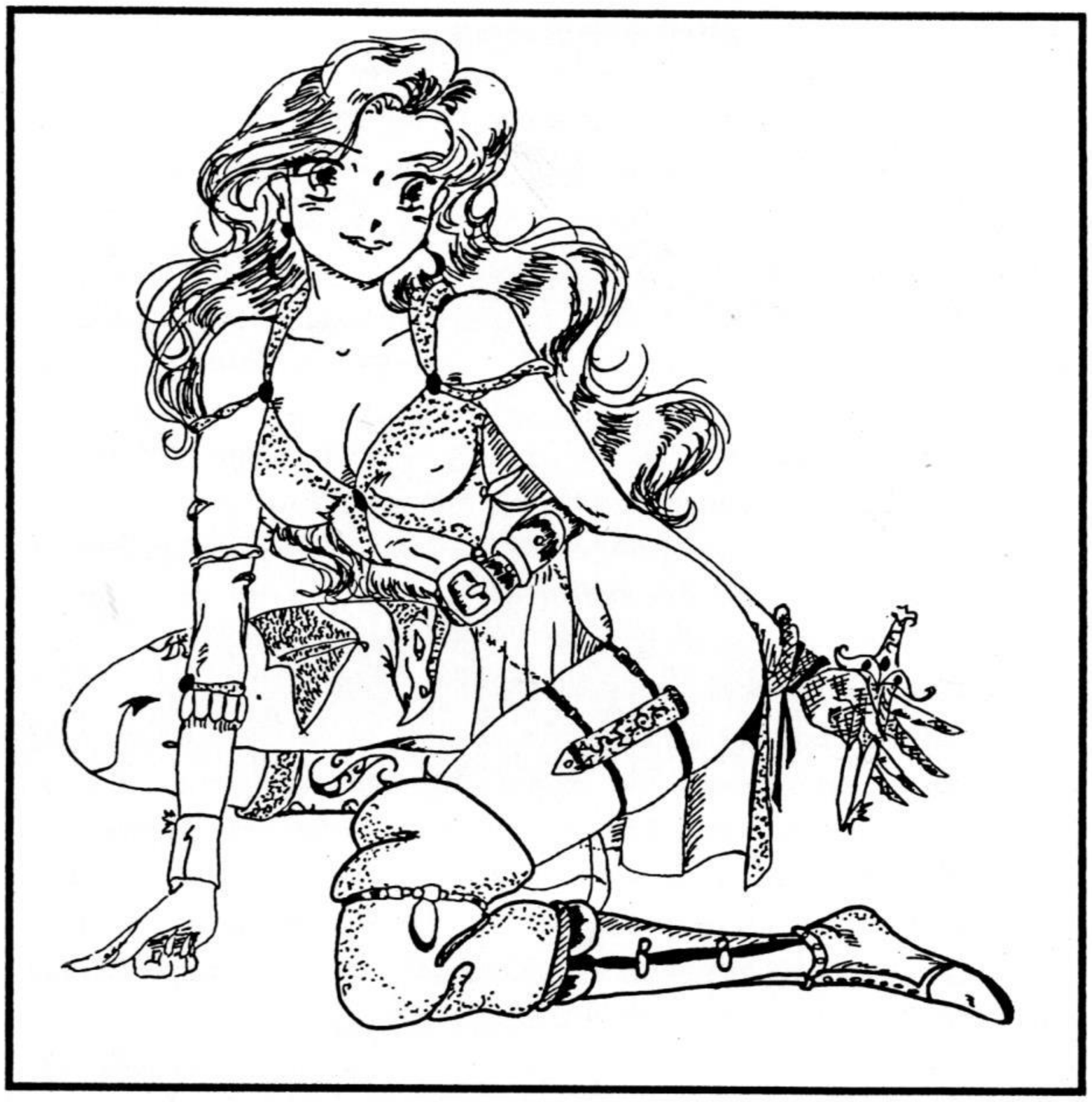
DIBUJANTES:
MARIA FERRER
ZAHARA MEDINA
DAVID CABEZA
FELIPE TORRENT

DISTRIBUYE:
DISTRIMAGEN S.L.

Nota: En el número 3 de la anterior etapa comenzamos a publicar una historia independiente; al dar el salto a una nueva época-nueva numeración, con la consiguiente ampliación de la tirada, no nos ha parecido adecuado poner la segunda entrega de este manga propio ya que mucha gente no vio la primera, así que hemos repetido la primera entrega, eso sí, con alguna página nueva. Espero que todos los que ya la habéis visto sepáis comprender esta decisión.

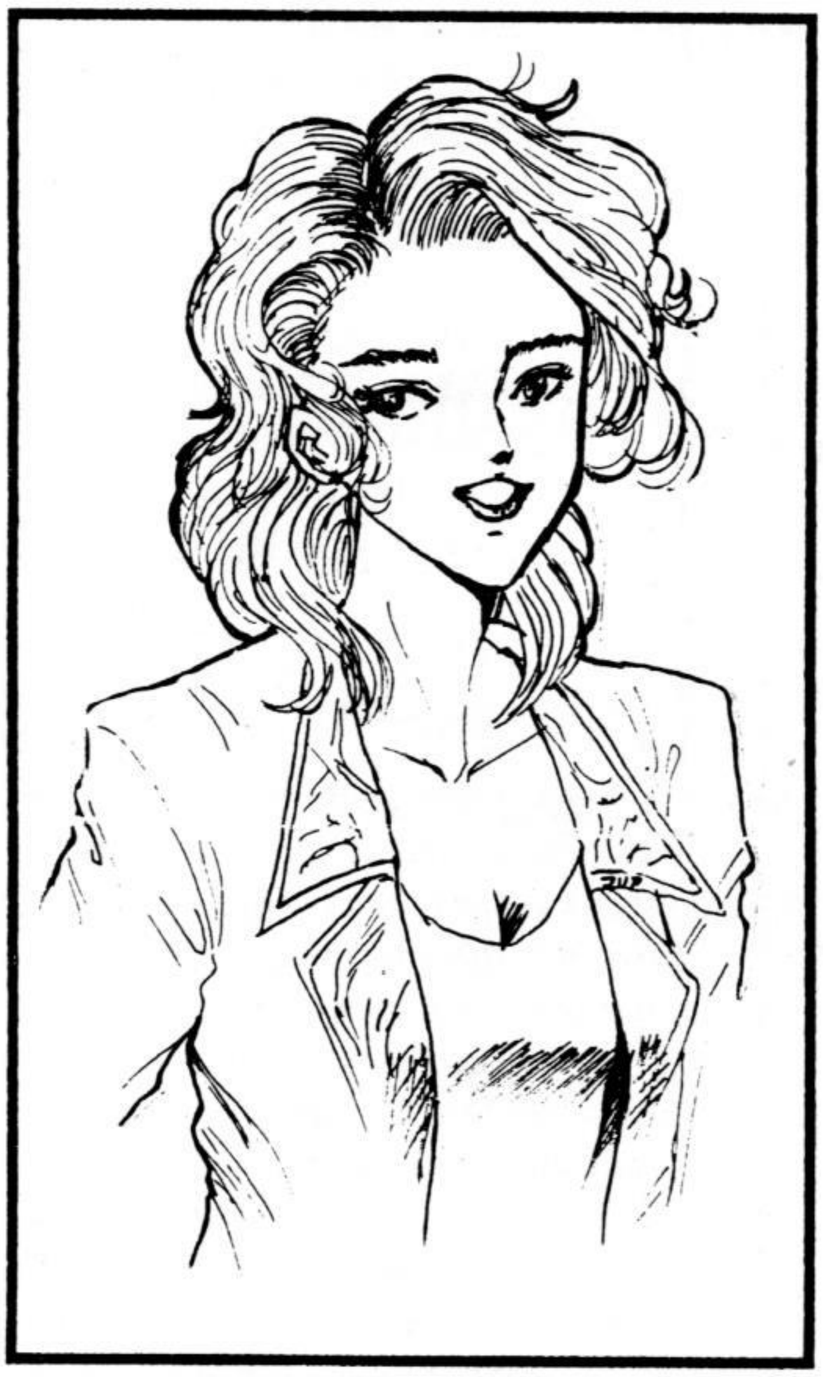
CORREO

El objetivo de esta sección, además, claro está, de satisfacer vuestra dudas dentro del ámbito del manga, el anime y del Japón en general, será el de crear un enlace entre todos los lectores, es decir, a través del correo podréis contactar unos con otros, vender, comprar o cambiar cosas, o simplemente carteamos por simple placer. Podéis también mandar opiniones largas y objetivas, y entre todas ellas se seleccionara la más interesante, que será publicada en toda su integridad; eso sí, no nos habléis de temas que estén sobados hasta la saciedad, como la violencia, el sexo, ni cosas parecidas ¿O.K.?, pues nada, a escribir se ha dicho.



Dibujo original de ZAHARA MEDINA

En este número, al ser el primero, no hay cartas, así que hemos optado por reproducir y contestar algunas que se han quedado pendientes y que pertenecen al último número de la etapa anterior; a por ellas.



Dibujo original de MARÍA FERRER

José Antonio Galiardo (Madrid). Nos pide información sobre el extenso panorama fancinero de nuestro país. Mira José Antonio, con las escasas páginas de las que disponemos en esta sección sería una burrada enumerar la gran cantidad de revistas para aficionados que están apareciendo día a día sobre manga y anime, pero lo que puedo decirte es que por ahora los que se llevan la palma en calidad y formato, además de un precio más alto, son Mangazone, Tsuzu y el nuestro, claro. Luego están los fancines propiamente dichos (ya que estos tres últimos son, o serán dentro de poco, revistas) y aquellos con los que mantenemos una relación satisfactoria son, por supuesto, Yakubi y Minami, las cuales te recomiendo encarecidamente. ¡Ah! y saludos a ti también.

Alejandro Valentín (Madrid). Lanza una dura regañina a uno de nuestros colaboradores, Luis Mariano; hombre Alejandro, no seas quisquilloso, la critica que Luis hizo del articulo de Marisa Roig en el número 3 de la anterior etapa, fue sin ánimo de ofender, ya que Marisa es nuestra amiga y colaboradora; yo entiendo que te guste su trabajo, tanto en los números de Mangazone como en los de Manganime y en Yakubi, pero debes reconocer que hablar del Boom de Dragonball a estas alturas está un poco gastado, cosa que no se le reprocha a Marisa de ninguna forma, ya que nos ha dicho que hace más de un año que escribió dicho articulo, así que no te enfades tanto que es malo "pal" corazón ¿vale? pues nada, y a seguir escribiendo.

Francisco Ramírez (Sevilla). En cuanto a la portada a color, ¡aquí la tienes! Y respecto a lo del Salón del Cómic, por supuesto que estaremos. Gracias por tu carta y por tu apoyo Francisco, y a ver si mandas el dibujo que nos prometes en una próxima carta (y escribenos un poco más).

Silvia Roca (Barcelona) nos pide información sobre la serie City Hunter. Silvia, creo que le has preguntado a la persona adecuada, pues el que esto escribe es el mayor fanático que podrás encontrar de la susodicha serie, mi colección abarca poco más de la serie de TV grabada, algunos tomos originales de Jump Comics, tarjetas plastificadas, 3 CD's, etc, pero en fin, no te aburro más con mi material y paso a decirte que dicha serie será publicada en breve por Norma editorial, Y los OAV's y la película correrán por cuenta de Oro films y su sello Anime Video, ¿contenta?; para la información sobre los capítulos y el manga te remito a las páginas de este ejemplar, en el cual encontraras un articulo bastante largo sobre la serie, ¿de acuerdo?. Para publicar tu dibujo en este número lo vamos a tener muy difícil, Pues creo que las páginas para dibujos de lectores ya están asignadas, de todas formas no te preocupes, que si no es para este será para el siguiente. Y sí, seguro que iremos al Salón del Cómic.

"El Samurai desdentado" (Madrid). Jo, macho, vaya nombrecito que te has puesto ¿eh?; pues no chaval, no tenemos en perspectiva publicar ningún artículo sobre Kamui por el momento; lo que si te puedo confirmar es que en el próximo número puede que haya un articulo sobre las series más importantes del Japón clásico, como por ejemplo Lone wolf and cub, ya veo por tu apodo y por tus

Dibujo original de MARÍA FERRER

Dibujo original de BORJA

preguntas que eres muy aficionado a las series de samurais y ninjas; a propósito, ¿te gusta "historia china de fantasmas"?. Ya me lo dirás en tu próxima carta ¿vale?. venga, un saludo para ti también, pero la próxima vez pon tu verdadero nombre, si no, te corto la nuez con una katana como tú dices.

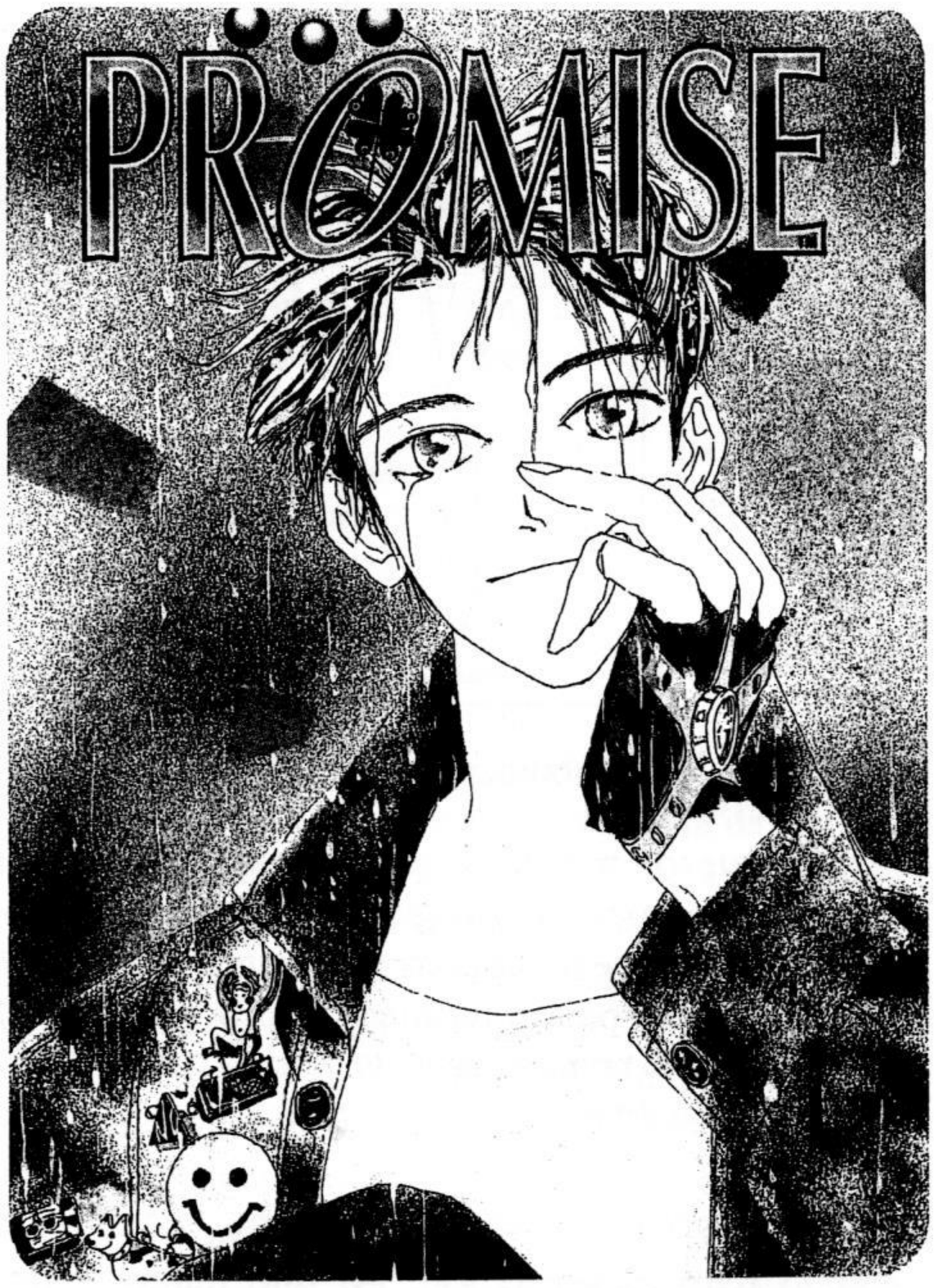
Bueno, pues creo se nos ha acabado el espacio para esta sección, así que tenemos que despedir hasta el próximo número éste vuestro correo, esperamos vuestras cartas repletas de preguntas, opiniones, dibujos, y si queréis, colaboraciones. Nada más, un saludo y Sayonara.

Antonio Valentín

NOTICIAS

INTERNACIONAL

La norteamericana Viz Comics ha creado una nueva línea de manga llamada Viz Flower Comics, en el cual tendrán cabida los manga "shojo" o para chicas. El primero fue Promise, de Keiko Nishi, a la venta el pasado Febrero por 5.95$. Esperemos que esta iniciativa se extienda a otras editoriales para que las chicas se acerquen más al comic.



A finales de Enero hizo su primera aparición en el mercado británico el primer video de Kiseki Films, la nueva competencia de Manga Video en esas tierras. El titulo en cuestión no es otro que la tercera parte de Urotsukidöji, subtitulada Return of the Overfiend. Los señores de Kiseki "robaron" los derechos de la cinta a Manga Video, la cual se sitúa 20 años después de la reencarnación del Chojin en Nagumo.

Manga Video no se queda atrás y nos ofrece videos como Rumic World, The Guyver, Crying freeman 4, Doomed Megalopolis 4, Wicked City y Alita.

El pasado 19 de Febrero se celebró en Londres el primer AUKCON, con una nueva convención organizada por la revista Anime UK.

Mientras, desde el 4 hasta el 6 de Marzo, tenía lugar el ya veterano Anime Day of Sheffield.

Fortune Quest es uno de los OVA's de más éxito en Japón, y es que la admiración de los nipones por el "heroic fantasy" es indudable. Viene arropado por Kadokawa Shoten y consta de 4 volúmenes. Confirmado este éxito ha salido recientemente al mercado un art book ilustrado por Natsumi Mukai sobre dicha serie, consta de 104 páginas y un precio de 2.800 yens.

Dirty Pair Flash es el nombre de la nueva entrega animada de Dirty Pair en Japón. Nuestras dos locas preferidas han sido rediseñadas al completo por Takachiro Kimura, adaptándolas al grafismo de las nuevas tendencias japonesas. 6 cintas de 30 min. producidas por Sunrise.

La compañía de software Megatech esta causando sensación en norteamerica con su línea de videojuegos eróticos japoneses para PCs. Hasta ahora son tres sus títulos publicados: Cobra Mission, Dragon Knight y Metal & Lace, que están arrasando en España. Cabe citar que en Japón hay cientos de títulos y que existen revistas como Beppin, volcadas sobre los videojuegos eróticos.

Los últimos lanzamientos en video norteamericano abarcan obras como Urotsukidöji II, The Ultimate Teacher, Ah! My Godess, The Heroic Legend of Arislan, The Gift from Phantasia, Demon City Shinjuku, U-Jin Brand, RG Veda, Burn Up!...

Una noticia que ha revolucionado el mercado norteamericano del video es la incorporación de Pioneer como

No Need for Tenchi!

editorial. Al parecer, la calidad que esta famosa empresa va a proporcionar a sus lanzamientos es muy superior a la de su compe-tencia. Aparte de un reducido precio, los Láser Disc de Pioneer serán bilingües, y los títulos serán de lo más reciente, debido a que Pioneer es una compañía japonesa. De momento han editado cosas como Moldiver, Green Legend Ran, Kishin Heidan, Giant Robo o No Need for Tenchi! y piensan editar alrededor de 40 títulos a lo largo del año 94.

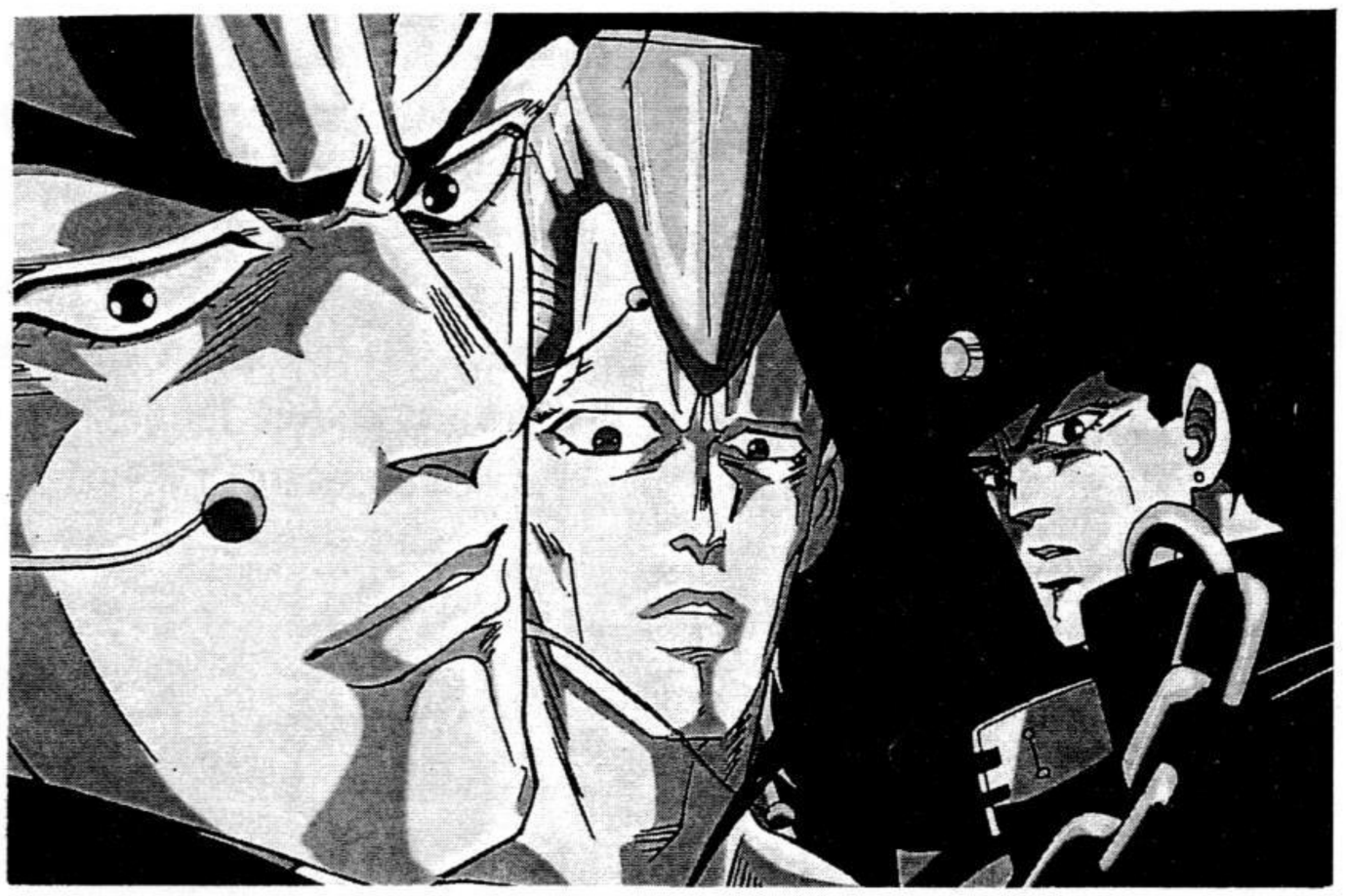
Jojo de Hiroiko Araki está de moda, ya que Shueisha y Pony Canyon han anunciado la salida de 6 OVA's inspirados en el manga. Un hecho rarito es que la composición de la música será llevada a cabo por músicos extranjeros.

Seguro que todos habréis visto alguna ilustración del genial aerografista japonés Hajime Sorayama, que se hizo famoso con sus sensuales mujeres-robot. Pues bien, recientemente salió al mercado norteamericano una nueva colección de trading-cards (ya van dos) del autor. En USA (y en algunas librerías españolas) podemos encontrar cuatro excelentes libros de ilustraciones: Sexy Robots, Hyper Ilustrations I y II, y Genoids, que han sido recogidos en un Art book de la famosa editora alemana Taschen.

Haoh es el nombre de una nueva publicación japonesa sobre videojuegos editada por Kodansha. Al parecer su campaña de promoción ha llegado hasta los carteles del metro de Tokio y un gran despliegue de publicidad en prensa. Como colofón, la portada del número uno estaba servida por Katsuhiro Otomo.

Por cierto, que en Japón ha aparecido recientemente el número 6 de Nausicäa, esta noticia sería un crimen no incluirla.

Jojo de Hiroiko Araki



NACIONAL

Manga video va a jugar muy fuerte este año, son muchos y muy buenos los títulos que nos aguardan, además de una gran sorpresa que todavía no puedo desvelar. Entre los títulos para el segundo trimestre de este año, se estudian títulos como 3X3 ojos 2, Wicked City, Doomed megalopolis 2, Alita, The Heroic Legend of Arislan, Proyecto A-KO y RG Veda. Por la otra vertiente, Anime Video, posiblemente nos ofrezca Macross II, Robot Carnival, Caballeros del Zodíaco, Lensman, Nadia y otra gran sorpresa: Kimagure Orange Road.

City Hunter

The Heroic Legend of Arislan

La compañía española 1000 Editions ha realizado nuevos posters relacionados con el manga. En total cuenta con dos de Akira (Tetsuo con tonalidades verdes y Kaneda sentado en trono), uno de Patrulla Especial Ghost (portada nº 8 de la edición española) y uno de 3X3 ojos (Pai y Yakumo sobre Takuhi). Al parecer hay otros en preparación, como Silent Möbius.

Tras el éxito de Dominion y la todavía en curso Video Girl Aï, Norma editorial nos prepara para dentro de muy poco el City Hunter de Tsukasa Hojo y, para un poco más tarde, el esperado Kimagure Orange Road de Izumi Matsumoto. Aparte también son de inminente publicación algunos títulos de la norteamericana Dark Horse.

Planeta abre el año con unas novedades más que interesantes: Macross II, Appleseed (por fin), Lamu, Silent Möbius y Horobi. Por otro lado, parece que se van a lanzar a la edición en vídeo, aunque no hay nada confirmado sobre esta noticia. Este año, al igual que el año pasado, será en el salón del cómic de Barcelona donde presentarán varias novedades importantes, entre las que figuran algunas novelas gráficas.

Tsuzu, el fancine catalán que dedicó monográficos a Toriyama, Takahashi y Shirow en sus tres primeras entregas, cambia de nombre, Tsuzuki, y a partir de ahora adquirirá contenidos de revista. Por lo demás, el tema fancinero sigue en auge, cabe destacar el fancine Minami de Lázaro Muñoz.

Oscar Valiente

MINAMI Nº 2 (NACIONAL)

A primera vista este sería un fancine del montón o incluso de los peores, y digo a primera vista porque se ignoráis la poca calidad de las fotocopias, las malas y esporádicas ilustraciones y algún que otro artículo insulso, encontrareis que es muy interesante, ameno y original.

Minami nació hace poco en Madrid y ya va por el número 2, el cual ofrece 48 páginas por tan solo 200 pesetas. Realmente barato. ¿verdad?.

La editorial deja bien claro que el fancine se creó para entretener a los amantes del Manga, el Anime y Japón, y que no tiene miedo a ninguna crítica constructiva ni tampoco a decir lo que piensan. Esto dice mucho a favor de Lázaro Muñoz, el editor, pero creo que peca de vanidoso, ya que al menos el 70% del fancine esta escrito por él.

Entre las secciones y los artículos del número 2 se encuentra una amplia sección de noticias; artículos de Leda, Área 88, Pandora, El puño de la estrella del norte, Ranma y la nueva parte de Dragonball; una sección de videojuegos en la que se ven algunos juegos que aún no han llegado a nuestro país, como por ejemplo el de Dragonball Z 2; una sección denominada Top Secret que es de análisis de algunos temas relacionados con el manga y la animación; un artículo sobre "El Chado" o Ceremonia del Té; una zona para los dibujos de los lectores; el correo, una encuesta, un concurso, y alguna cosa más que me dejo por ahí.

Como veis es un fancine muy denso, quizá demasiado. Le haría falta alguna ilustración más, pero te deja bastante satisfecho, y sobre todo te deja con la sensación de que Minami, a falta de una cuidada presentación y de artículos impactantes desde el punto de vista de la novedad, ha preferido el análisis en profundidad de aspectos generales acerca del Manga y el Anime, También hay que decir que el corazón de Minami es, a mi entender, el articulo sobre "El Chado", porque introduce a los lectores en aspectos relacionados con Japón que muchos aficionados deseábamos conocer, espero que incluyan más artículos como este en el futuro.

Para acabar, dos consejos. Primero: si quieres un fancine con una buena presentación y que quede bonito en la estantería, no compres Minami; si quieres un fancine que además de contarte una bonita historia te hable de algo más, esto es sin duda lo que estabas buscando. Segundo: si te interesa la cultura japonesa escribe cuanto antes al señor Ricardo López porque es la mayor enciclopedia nipona viviente que he encontrado nunca.

Luis Mariano

Podéis pedir el fancine a:
Ricardo López Lázaro
C/Hilarión Eslava, 24 2º Dcha.
28015 Madrid

Números 10 y 11

Como ya os dije en el número anterior, voy a reseñar en esta sección aquellas publicaciones extranjeras que, por su contenido y calidad informativa, os puedan interesar.

La verdad es que, para este número, no lo he tenido difícil, puesto que no hace mucho recibí los 2 últimos números de la publicación francesa Animeland, los números 10 y 11.

El número 10 debe ser para ellos un número histórico, ya que cumplen 2 años, dos largos años al pie del cañón, y, ¿como lo celebran?, pues nada,van y convierten su hasta ahora revista con portada a color, en su nueva revista con portada y 8 páginas interiores a color, la verdad es que es toda una proeza, y más teniendo en cuenta que siguen siendo bimestrales. En este número 10 podemos encontrar suculentos artículos sobre la censura en Ranma, y uno, bastante currado, sobre Sailor Moon, esto va, como siempre, unido a las secciones fijas de todos los números: noticias, relación de convenciones, correo, etc. Pero lo que realmente se lleva el gato al agua son las suculentas entrevistas en exclusiva (y no traducidas y copiadas como la de ciertos "otakus" de por ahí, que nos las hacen tragar como suyas) que los chicos de Animeland hicieron a mister Buichi Terasawa y al maestro Miyazaki, y además con ilustraciones a todo color; una verdadera delicia.

Llegamos así al número 11, que, con cierta franqueza, deja un poco pobre el anterior número 10, todo hay que decirlo. En este número se presta más atención a la actualidad, con unos maravillosos artículos sobre City Hunter y sobre un paseo por las calles y tiendas de ¡¡ TOKIO !!, ¡si!, por lo visto estos chicos han estado y tienen contactos allí, (¡¡que envidia!!).

Pero estos dos artículos se ven ensombrecidos por los verdaderos protagonistas de este número, una entrevista al maestro Go Nagai y un megadossier sobre BUBBLEGUM CRISIS.

En resumen, esta publicación sigue siendo, y aun lo será más, una revista muy digna y bastante recomendable. Pues, por ahora, nada más, en el próximo número, TSUNAMI.

ANTONIO VALENTÍN

Si siempre has buscado un lugar donde te atiendan bien y sepan lo que buscas

FIGURAS DE PLOMO

JUEGOS DE ROL

JUEGOS DE ORDENADOR

WARGAMES

JUEGOS DE IMPORTACIÓN

Horario de tiendas

Mañanas De 10,30 a 2
Tardes De 17 a 20,30

Abrimos los sábados por la tarde

Envíos por correo
por personal especializado

ARTE·9

C/ Cruz, 37
28012 Madrid
Teléfono 532 47 14

C/ Benito Castro, 12
28028 Madrid
Teléfono / Fax 726 89 46

サイレントナイトショウ SILENT KNIGHT 翔

La palabra clave en Saint Seiya era "originalidad". Silent Knight no desmerece en nada a su predecesora, incluso es mejor gráficamente, como vais a ver en las ilustraciones; pero hay que reconocer que es un plagio de Masami Kurumada a Masami Kurumada, yo lo veo así y os iréis dando cuenta a lo largo del articulo, asimismo espero que éste sea, en la corta narración de la historia, lo suficientemente objetiva para que os forméis una opinión propia sobre Silent Knight.

NEVER END.

Así termina el segundo y ultimo tomo recopilatorio de "Silent Knight Syow" después de 316 páginas. Y es de entender. Era demasiado parecido a "Saint Seiya". Prácticamente se encaminaba a una nueva batalla del santuario. Las diferencias entre esta y la anterior obra de Masami Kurumada son solo de apariencia: nuevas armaduras, nueva trama, pero el fin y al cabo el mismo grupo de defensores de la humanidad. Y tan evidente era, que este ex-yakuza se dio cuenta de que esto ya lo había hecho antes, inventando un nuevo genero de manga, volvía a publicar la misma historia con un exterior renovado. Y quizás hubiera triunfado, pero es de comprender que el autor quisiera hacer algo nuevo.

Comenzó a publicarse en Shonen Jump a finales de 1992, se extiende durante cerca de un año y muere con la salida del tomo dos el 15 de Agosto de 1993. Esto no es infrecuente en Kurumada, sus dos primeras obras (protagonizadas por sendos Seiyas, todos sus protagonistas son iguales) duraron tres y dos tomos respectivamente, y concluyeron.

En esta ocasión, el personaje principal se llama Syow (y sigue pareciéndose a Seiya). Es un muchacho de secundaria, algo solitario, que tiene como mascota a un halcón llamado Pinan, al que cuida desde que rompió el cascaron. Durante una pelea con unos macarras, descubre en su pecho una mancha con forma de halcón. En otro lugar de la ciudad, unos dinosaurios se dedican a sembrar el pánico y destruir los edificios. Syow ha vuelto al instituto, pues le toca limpiar la clase, y es atacado por un Tiranosaurio. Con la ayuda de una especie de hada da esquinazo al saurio en el gimnasio del instituto. Allí Shirin (que así se llama el hada) le suelta el rollo darwiniano que sigue:

Parece ser que todos los seres vivos provienen de seres anteriores de los que derivan por evolución (por ahora todo normal), pero algunos hombres actuales poseen en su ADN algo que los distingue de los demás y les hace poseer el poder de su animal primitivo. Ellos constituyen el grupo de guerreros de Neo-Society, y por supuesto, Syow es uno de ellos.

Al principio Syow no se lo cree, pero al presenciar la muerte de Pinan a "garras" del tiranosaurio, coge tal cabreo, que su animal se manifiesta de nuevo en esa mancha en el pecho, y acto seguido, es cubierto por una armadura que surge de la nada. Esta, además de darle protección y poder, le proporciona información acerca de su oponente: inteligencia, fuerza, grado de Neo-Society, e incluso su tipo de sangre. Ni que decir tiene que el dinosaurio acaba destrozado, y debido a la paliza se convierte en lo que realmente era: un hombre de Rutsuku, el malo de la historia (igual que el patriarca).

A partir de aquí se van sucediendo batallas una tras otra, con diversos enemigos, alguno de los cuales llega a volverse amigo de Syow. El grupo de los buenos es el siguiente (aparte de Syow, claro):

-Asa, es el águila, aparece como primer enemigo de Syow, junto a Kuruga, que representa al Búfalo, y muere después de combatir con nuestro protagonista. Este último, antes de morir, carga con el resto de su energía el cuerpo herido de Syow. Asa no llega a combatir con Syow, pero pronto se hará amigo de él. Se parece algo a Hyoga.

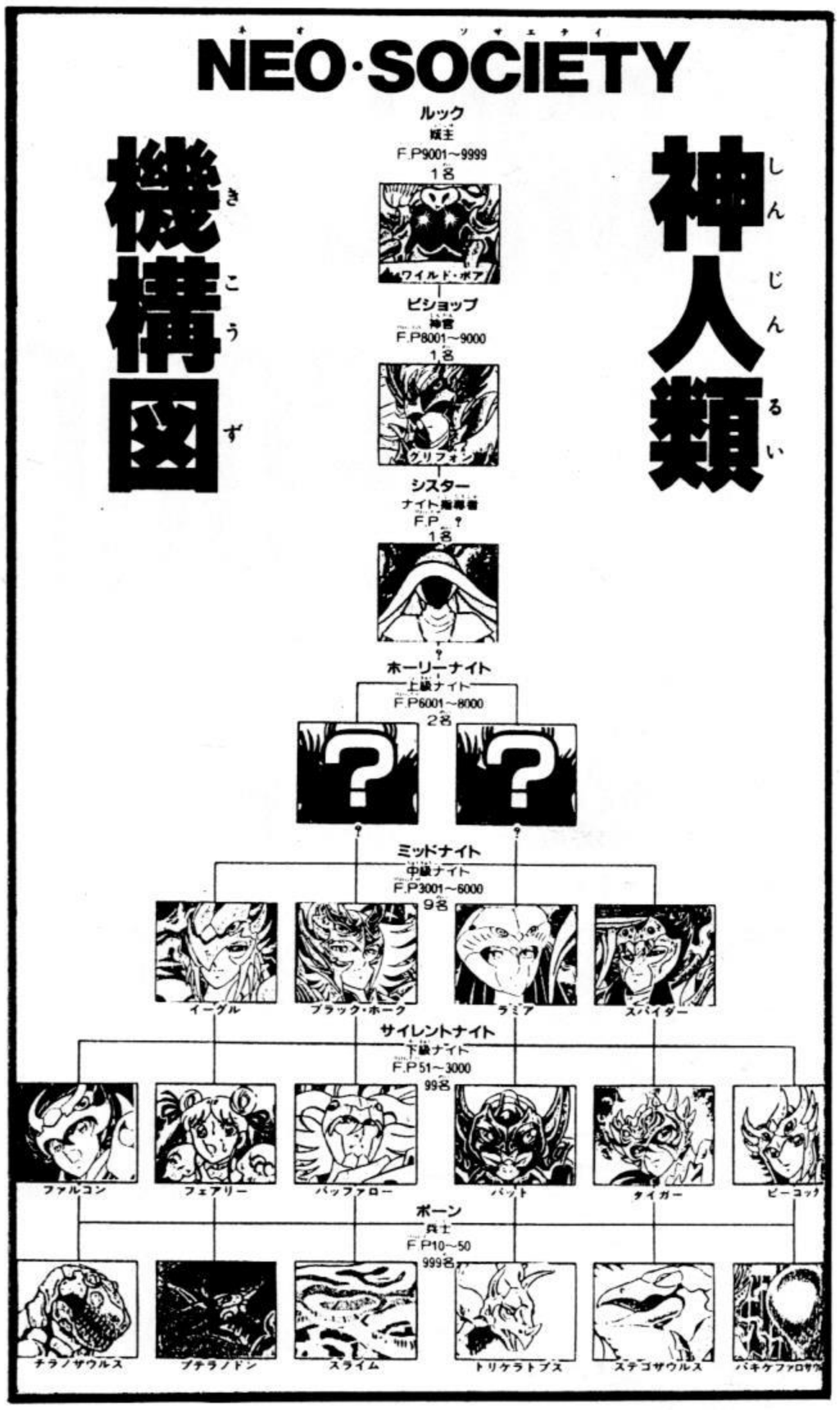
-Orami y Riyora completan el grupo. Son respectivamente el tigre y el pavo. Recuerdan muy mucho a Shiryu y Shun en ese orden. Aparecen para sacar de un apuro a Syow y Asa frente a los guerreros de Rutsuku.

Sobre los malos no hay mucho que decir: Rutsuku es el más fuerte, y su segundo es el caballero del grifón (que es un pájaro). Los demás los podéis ver en el cuadro sobre Neo-Society.

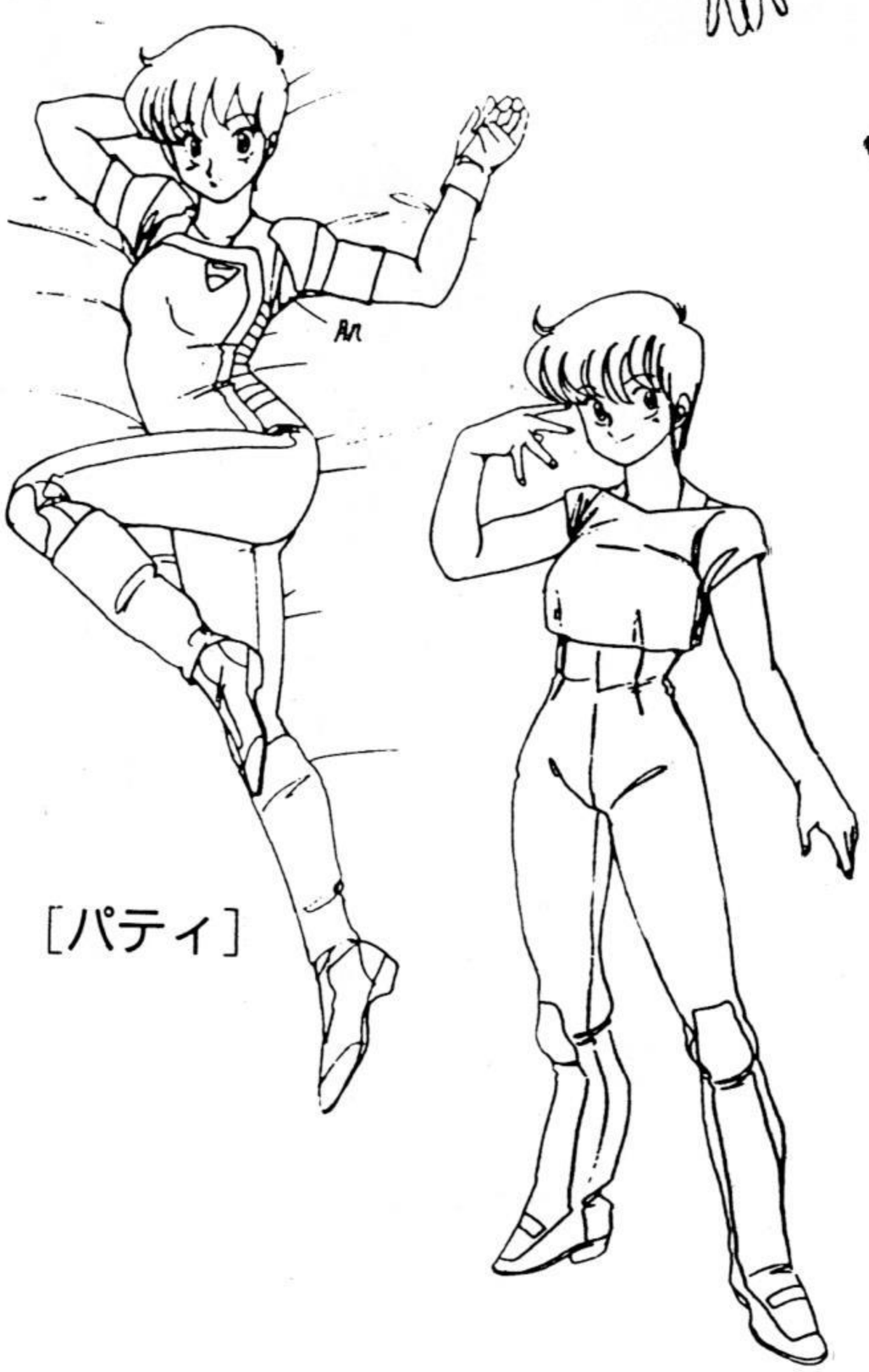
Pasando a otro tercio, creo que os interesa saber que actualmente Masami esta liado ahora con **RAMEI NO ZAJI**, que mezcla de nuevo la mitología y las batallas tipo "caballeros", pero con trazos de sus primeras obras y con un dibujo más aireado que sigue perfeccionándose. En el momento de escribir este artículo la serie cuenta con un tomo en la calle.

Para terminar solo me queda decir que los dibujos siguen mejorando. Si visteis el número 2 de Manganime de la anterior etapa, sabréis a que me refiero. Los que no, solo echad un vistazo a las ilustraciones que acompañan este artículo. De aquí a que podamos ver dibujos como estos en el manga de **Saint Seiya** que publica Planeta, queda año y pico. Habrá que esperar ...

DAVID CABEZA.

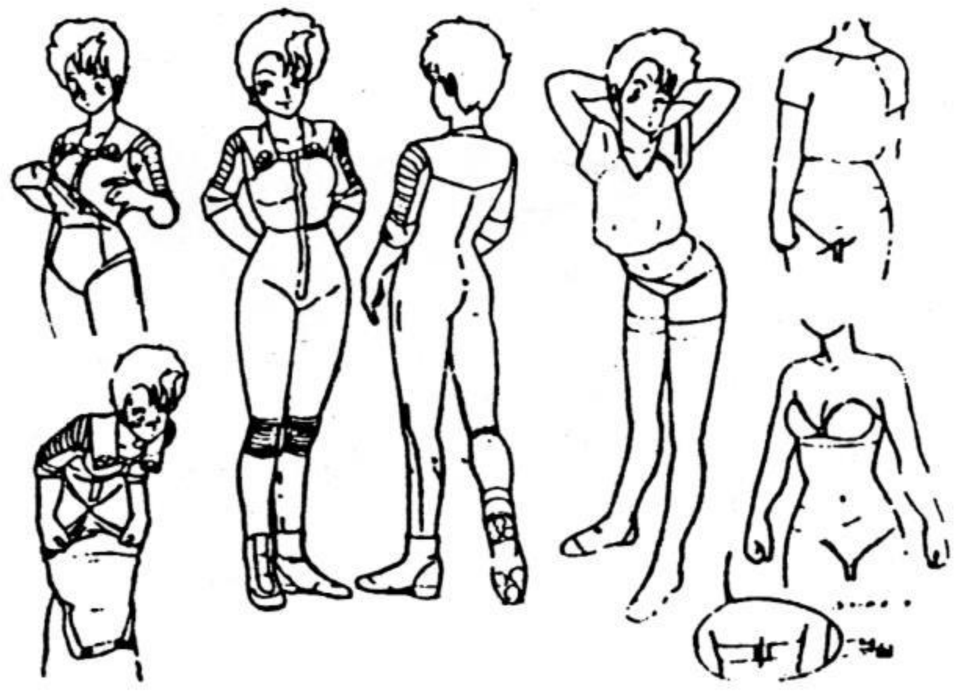


GALL FORCE



[ポニー]

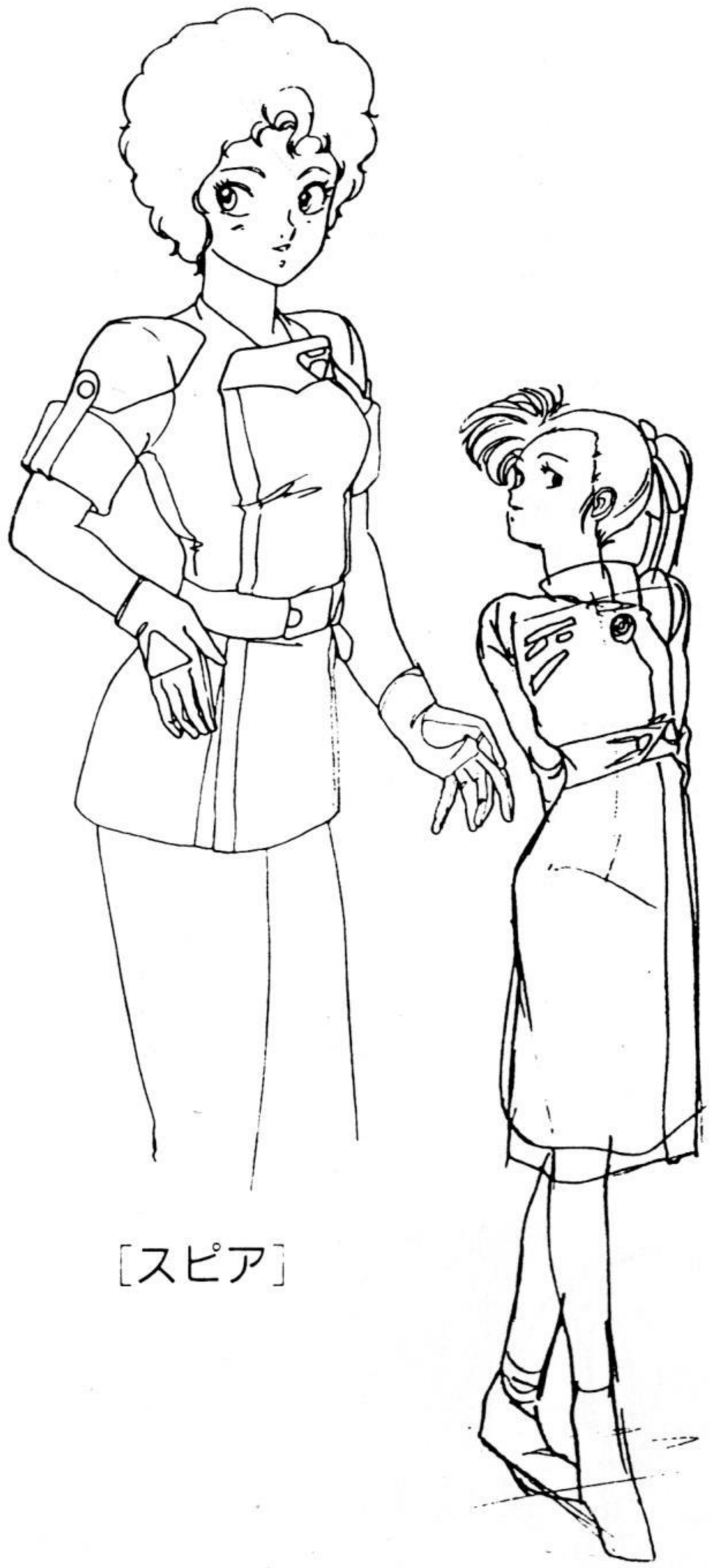
[ルフィー]



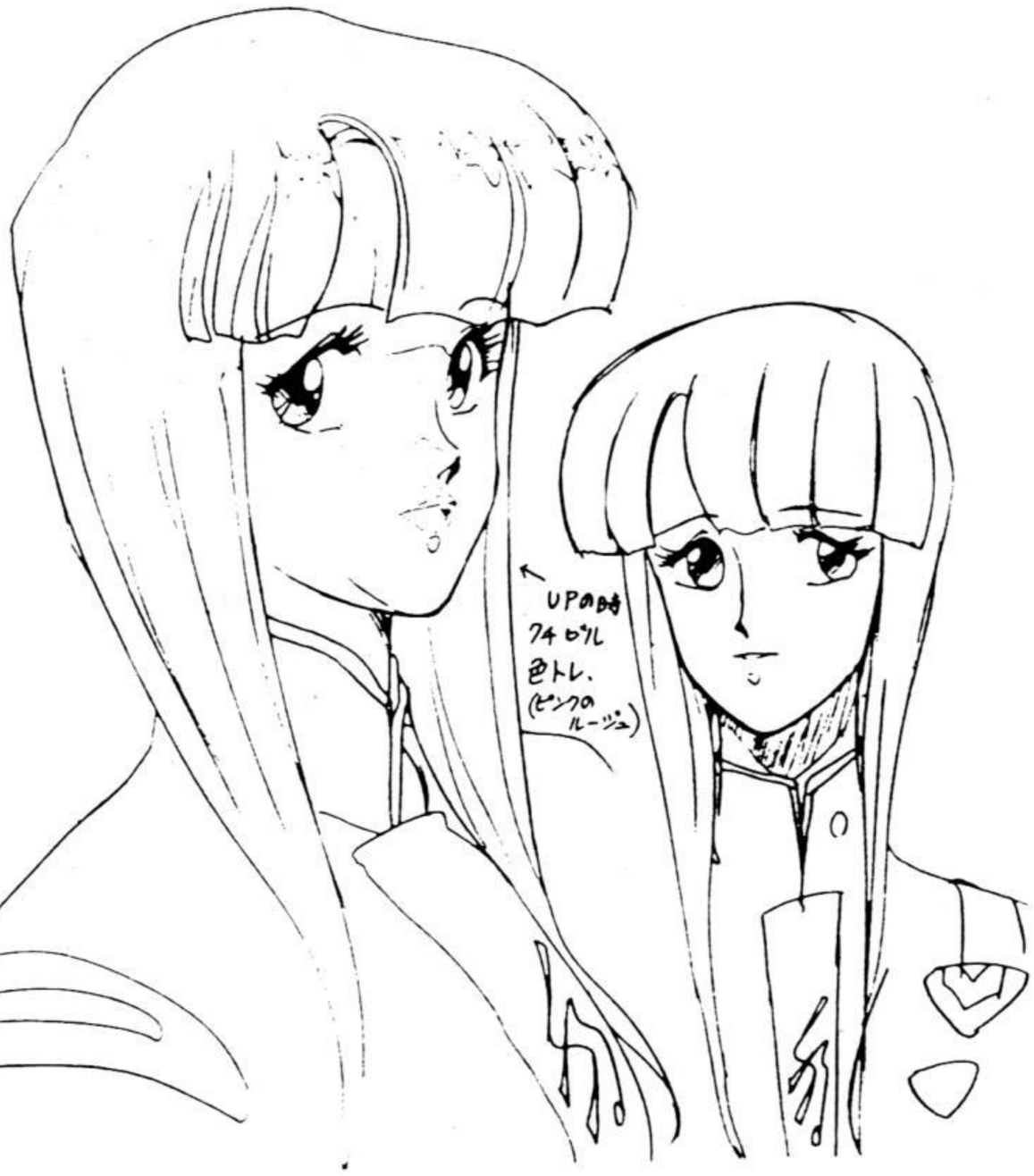
[キャティ]

[アミィ]

[シルディ]



[スピア]



[キャティ・ネビュラート]

CD SECCIÓN

Bueno chicos, aquí estoy con una sección que creo que os va encantar, ya que dentro de todos vosotros, o eso espero, hay un melómano empedernido que ama la música de anime tanto como yo. Pues bien, esta sección tratará de acercaros, sin orden alguno (eso lo odio), los CD's que me vayan llegando o de los que tenga algo de información, es decir, no voy a reproducir aquí un listado de todos los CD's de una misma serie, sino que pondré un compact de aquí, otro de allá, etc,etc. ¿entendido?, pues bien, me parece oportuno apuntar que para confeccionar los comentarios de esta primera entrega he tenido que echar mano de una publicación francesa de gran calidad, de la cual he sacado bastantes datos; su nombre, TSUNAMI, gracias, por tanto, a estos chicos a los cuales no pretendemos plagiar, ya que nuestra misión, al igual que la suya, es informar.

GUNNM (Another Story) BATTLE ANGEL ALITA

Este es el segundo CD de Gunnm (el primero estaba compuesto por canciones que nada tenían que ver con el anime), en él se presta mayor atención a los dramas (trozos de dialogo con algún fondo musical) contando con 22 minutos de estos. Pero pasemos a lo realmente importante, las canciones y los BGM's; son dos las canciones existentes en este compact: "Believe in the Face" y "Cyborg Mermaid" (esta última es la genérica del final de los dos OAV's de Alita), tanto la una como la otra poseen una soberbia composición, permitiendo que la voz de KAORI AKIRA haga vibrar en todos nosotros las fibras más sensibles, sobre todo en "Cyborg Mermaid", la cual va subiendo poco a poco de nivel acústico, haciéndonos sentir realmente conmovidos. En la parte background-music de este album tenemos en primer lugar "Ido's Theme", construido sobre una arquitectura de estilo mecánico y artificial, a la cual, por otra parte, pertenece el personaje, y que pone de manifiesto un repetitivo encadenamiento de notas. "Infinity" es uno de los temas que más fácilmente podemos encontrar en el anime, percusión junto a unas voces melódicas y suaves, que dan sensación de espacio y de grandeza. El tercer BGM es "Joh's Bar", que reemprende la construcción mecánica aparecida en "Ido's Theme", pero en un universo más artificial, más cyborg: "Gally's Theme" es una dulce melodía, muy melancólica, para arpa y flauta, que viene a ser completado por un syntetizador de fondo sonoro; es sin duda una de las composiciones más hermosas y profundas. Sin embargo, "Scrap Iron" es una composición bastante extraña, los ritmos e instrumentos cambian cada 20 segundos, no durando la melodía más de 1'11", por lo que algunas partes no tienen tiempo de desarrollarse. La última composición instrumental, "Action", es precisamente eso, una música para la acción y aparece en las escenas de combate (como por ejemplo cuando Gally (Alita) lucha con Grishka al final del primer OAV). Este título se compone principalmente de percusiones de diferentes tipos junto con un ritmo más que sostenido.

DRAGON BALL Z: HITS VOL.4 CHARACTERS SPECIAL

Con una medida de aproximadamente 1'40' por música instrumental, es difícil hacer un profundo estudio, además, cada fragmento pasa directamente de la introducción a la conclusión sin haber apenas una pausa, por tanto es necesario escuchar los 6 BGM's como si fueran uno solo ¿entendido?.

El autor del ANOTHER STORY de GUNNM es Kaoru Wada, uno de los compositores más productivos y más demandados en el campo de la animación. Se le deben composiciones tan importantes como: Madara, 3X3 Eyes, Tekkaman Blade, Silent Möbius, Kishin Heidan, y más recientemente la archipopular Jubeininpucho. Kaoru Wada es uno de esos compositores que sabe expresar el ambiente de un anime a través de la música. No solo sabe recrear escenas de acción, ya que desencadena la dulzura y la melancolía en algunos de sus temas; uno de sus instrumentos más utilizados para las escenas trepidantes serían los diferentes tipos de percusión que trabaja, lo cual da una mayor fuerza visual; aunque tampoco se deja atrás los syntetizadores para escenas más opresivas o sombrías, como en el caso de Silent Möbius. Un consejo, haceros con algo suyo, no os arrepentiréis.

Este "Character special" es uno de esos CD's esporádicos que alegran la serie. Para ilustrar y construir estas composiciones, con el fin de divertir más al personal se utilizan como cantantes a los mismos personajes; los autores por tanto hacen más hincapié en la música que en los textos para hacerlos más originales y más bien orquestados. Se encuentra al principio una composición en homenaje al dragón sagrado titulada "Solid State Skelter" interpretada por la DRAGON MAGIC ORCHESTRA, pseudónimo de Hideki Matsutake, uno de los organizadores del proyecto, que pone toda su ciencia en los syntetizadores. A continuación le seguirá una divertidísima polka dedicada al calenturiento Maestro Tortuga, que se excita al son de las voces de unas coristas muy bien formadas. Pero la visión más divertida sin duda, será ver a Kuririn can-tando "ASA-HIRU-YORU-KIMI-BOKU", una especie de canción muy emparentada con el folklore ruso, con acordeones y pequeños instrumentos de percusión. Otra de las sorpresas será el ver hablando al Dragón SHERON en "FUKE-YO-KAZE-YOBE-YO-SHERON", aunque claro, solo al principio, en medio y al final de la composición, pero lo más sorprendente, sobre ¡¡un fondo de música Techno y un solo de guitarra!!. Una composición de lo mas cachonda será la siguiente, en la cual escucharemos una gama de los chistes más malos de KAIOH sobre un fondo electro-pop. Lo que viene a continuación es una balada un tanto mediocre, la balada de los héroes solitarios, "ORETACHI NO ENERGY" se

llama, está interpretada por Hironobu Kageyama y pensada para ilustrar al personaje de Son Goku. La siguiente canción es el despiporre total, ver a Son Gohan junto a Chichi en una parodia del Karaoke, en la que las cualidades vocales de Chichi son horripilantes. Bulma cierra el compact con una canción que parece sacada de una tabla de aerobic. En fin, un compact muy original y bastante aceptable.

DRAGON BALL Z :HITS VOL. 5
HIKARI NO TABI

Una traducción libre de este CD sería "Viaje hacia la luz", y nunca mejor expresado, ya que hace honor a su titulo. Es, sin duda, uno de los mejores CD's de la serie y es el primero en ofrecernos además de las habituales composiciones de pop tradicional, unos instrumentos de toda belleza (sobre todo 2 canciones, que destacan por la calidad de su escritura y de su orquestación); también destacan 2 piezas acústicas interpretadas por la voz de sirena de una joven que, sin duda, tendrá mucho éxito en las composiciones para anime. Como siempre CHA-LA-HEAD-CHA-LA es la que abre el CD; la siguiente composición está hecha para transportarnos a un universo musical fantasmagórico; acompañados de una percusión, y termina abrúptamente sobre una pequeña voz sampleada.

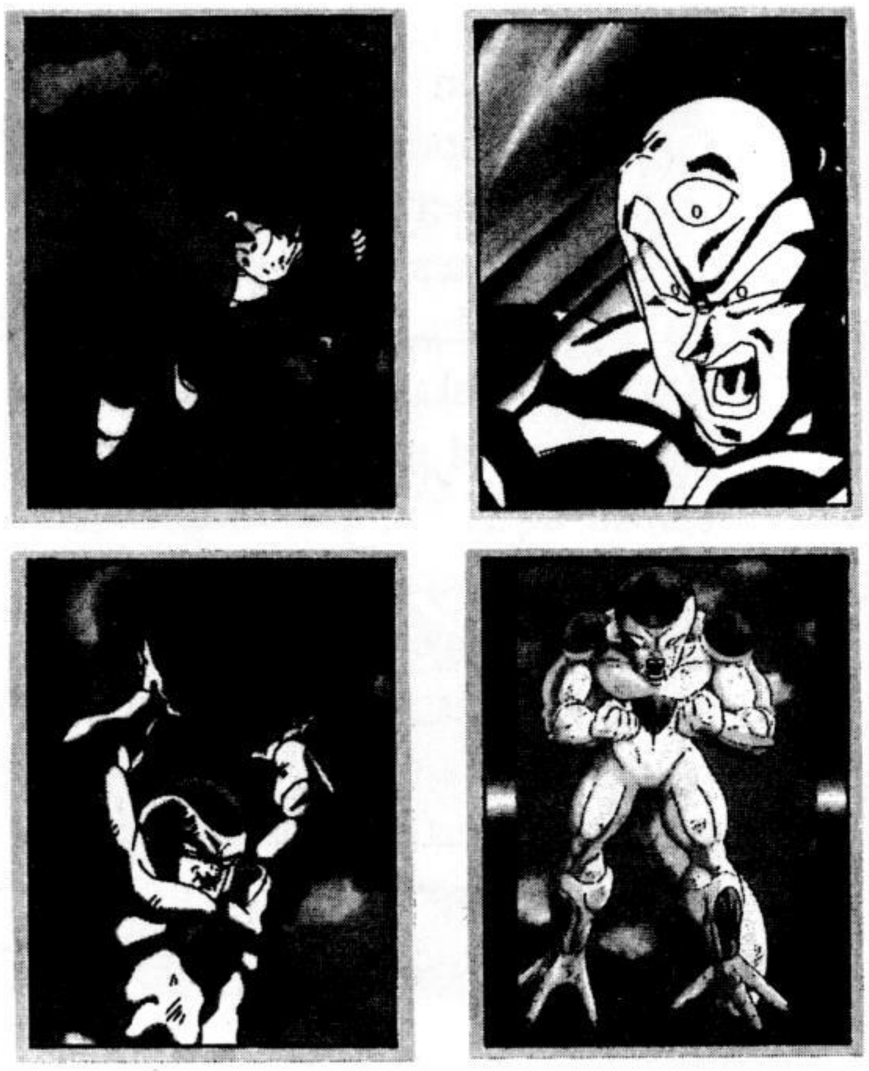
A continuación, viene una composición de la chica de la que os había hablado antes, la joven en cuestión se llama TANERI, y nos transporta a un universo de poesía intensa mediante su guitarra acústica.

Otra composición, simplemente simpática, seria la que hace WAFFLE, "HAPPY BIRTHDAY"; seguida de una "Space Version" del CHA-LA, en la que se escucha el vacío del espacio. "PLANET TO PLANET" es un instrumental que, como su nombre indica, nos hace viajar por el espacio, solidos cristalinos, flauta y órgano etéreos, todo esto para hacernos soñar. El siguiente, "MARUGOTO", es música funk-disco donde Hironobu Kageyama nos hace un pequeño RAP. Tanto Kageyama como Taneri cantan las dos últimas y más buenas canciones del CD, antes de cerrarlo con un himno a la libertad, cantado por Kageyama y WAFFLE. El CD se acaba como de costumbre con el ZENKAI POWER.

Bueno, pues con esta visita al universo Dragon Ball-maniaco, se ha acabado el espacio; en el próximo número más; aunque para la siguiente CD Sección no seré yo solo el que os lleve por el fascinante mundo de la música, sino....

Nada, nada, a esperar.

Antonio Valentín



Una historia futurista, un excelente dibujo y una guapa e inocente protagonista podrían ser los principales ingredientes de "Battle Angel Alita", pero sin embargo obras con estas características las hay a patadas, entonces ¿que es lo que hace que Alita sea tan exitosa? Muy fácil, Kishiro consigue no solo que el lector no pierda el interés en las andanzas de la encantadora Alita, sino que incluso lo aumenta más y más con cada entrega. Y si no me creéis os invito a que leáis este articulo.

Como ya sabéis, en 1991 Yukito Kishiro pasó de ser un prometedor y poco conocido mangaka a ser uno de los más aclamados de los últimos años, gracias a su obra Gunnm, que en occidente se le ha llamado Alita. Ha sido traducida al italiano, al inglés y al castellano, y en todas partes ha conseguido un desmesurado éxito.

En Japón, este manga, que se publica semanalmente en la revista Business Jump de la editorial Shueisha, es seguido por 900.000 "otakus" (para que os lo imaginéis, el manga que más se vende aquí es, por supuesto, Dragonball Serie Roja, con 40.000 ejemplares vendidos mensualmente, esta cifra que para nosotros es inmensa para ellos no sería ni la veinteava parte de las ventas de Alita.) En España la primera parte de Alita ha sido hasta la fecha el tercer manga más vendido, después de Dragonball serie roja y Ranma. En U.S.A. van por la tercera parte, cuya extensión será mayor que las dos anteriores ya que son 13 números de 36 páginas cada uno.

Pues bien, si al final de la primera parte os dejó ansiosos por leer las peripecias de este ángel destructor, me alegra deciros que la serie no solo no pierde fuerza sino que se hace más y más interesante a medida que avanza. Además de la calidad gráfica, la obra tiene un argumento de lo más absorbente.

En la segunda parte, Alita (Gally en el original) conoce a un ambicioso muchacho llamado Hugo (Yugo en el original) del que se enamora, pero resulta que el chaval es ... ¿ como lo diría ? ... es un cabronazo ya que se dedica a robarle las médulas espinales a los cyborgs con el fin de conseguir el dinero necesario para comprarse un pase a Tiphares (Zalem en el original). Debido a afición, Hugo será presa de los cazarecompensas y esto provocara que Alita se enfrente a ellos para salvar a su Romeo.

Buscada por un cazarecompensas vengativo, Alita consigue salvar a Hugo y a sí misma de las garras de la justicia.

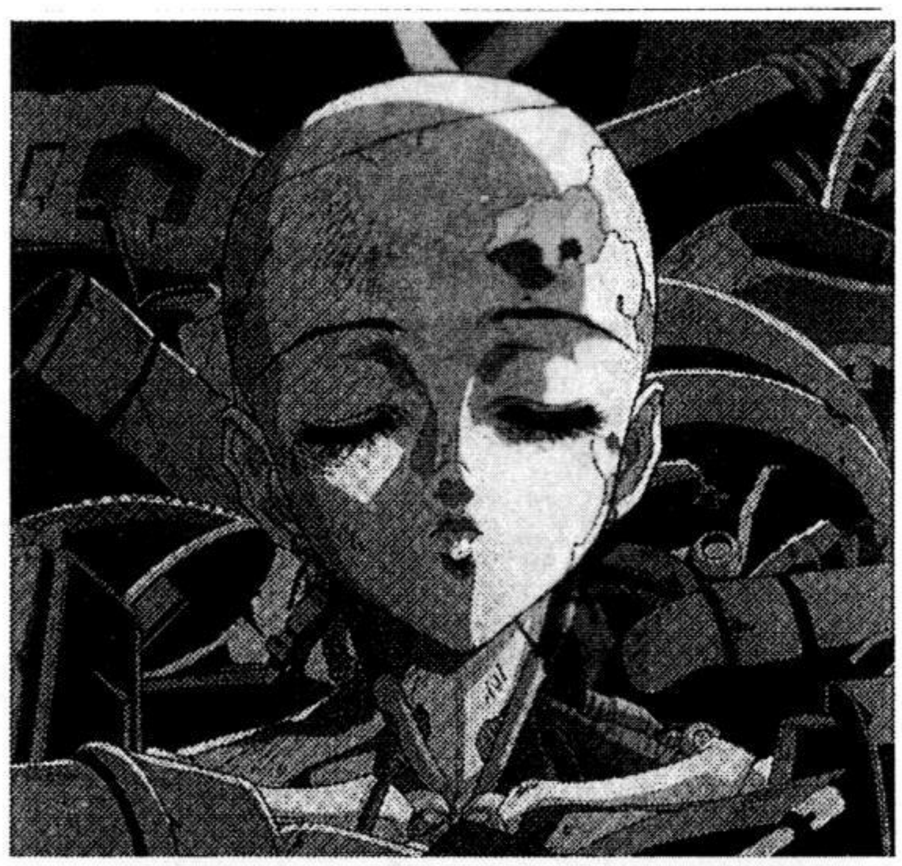
Pero no hay final feliz posible en este lúgubre vertedero, Hugo descubre que su pase a Tiphares no es más que un engaño y que no hay forma de subir a la ciudad. Amargado y hundido Hugo intenta subir a Tiphares escalando por los cables que la amarran al suelo, pero el sistema anti-ratas de la ciudad lo destrozará ante las narices de la pobre Alita. Así acaba la segunda parte, sin embargo, y aparte de la historia central, se dejan

entrever algunos datos de interés como son que tanto Daisuke como el constructor de Alita eran ambos ciudadanos de Tiphares; que la ciudad esta comprando por razones desconocidas grandes cantidades de órganos humanos; y aparece la teoría de que Tiphares está conectada a otra ciudad, una ciudad en el espacio. Si estos datos os parecen prometedores se os pondrán los ojos como platos cuando veáis la tercera parte a Alita convertida en una futura campeona del hiper-violento deporte llamado "Motorball", que no es más que una pelea entre un montón de cyborgs tras una pelota y en una pista circular. Alita pasa de la inocencia de la primera parte al desamor en la segunda, y luego a la amargura de la tercera, ni siquiera su antiguo amigo Daisuke consigue que vuelva a ser la Alita de antes, ella solo piensa en el Motorball. Su nuevo cuerpo, junto con su innata capacidad de lucha la llevarán a enfrentarse con el gran campeón de la primera división, al que Daisuke esta ayudando para que derrote a Alita y, así, ésta vuelva a casa ¿Qué pasará? Apuesto a que el dichoso campeón va a durar poco.

Esta es la historia hasta el momento pero parece ser que Kishiro pretende trasladar la acción a Tiphares, luego convertirla en una aventura espacial y en el gran final desvelar el origen de Alita (¡Toma ya!).

LA PELÍCULA

El 21 de Junio de 1.993 salió en Japón por mediación de KSS el primer OVA de Alita, "Rusty Angel", y el 21 de Agosto el segundo OVA, "Tears Sign". La casa americana A.D.Vision (Devil Hunter Yohko, Sol Bianca) reunió ambos OVA's en una película subtitulada de una hora de duración. En el equipo creador de los OVA's están, entre otros, Rin Taro como supervisor (también ha trabajado en "Dagger of Kamui", "Galaxy Express 999", "Harma-geddon"); como director Hiroshi Fukutomi; como director de animación Futoshi Fuyikawa; como director artístico Hidetoshi Kaneko; el diseño de personajes está a cargo de Noboteru Yuki ("Record of Lodoss War"); como guionista Akimori Endo ("Gundam Z ", "3x3 Eyes"); y música de Kaoru Wada. La película es genial en todos los sentidos, realmente es una de las mejores creaciones de los últimos años, tan solo le han hecho sombra, en mi opinión, los seis OVA's de "Bastard!!" y la edición en video de la batalla final de Gohan contra Célula. Probablemente lo más flojo que tiene la película sea la animación, pero aún así es bastante buena, en las escenas de acción te deja clavado a la silla. Por otra parte el poder escuchar las voces originales, debido a que esta subtitulada, hace que la película mejore aún más si cabe. La voz de Hugo es la de Kapei Yamaguchi que también dio voz a Ranma chico, y Miki Ito (A-Ko) dota a Alita de esa mezcla de inocencia y salvajismo que tiene en el manga. La

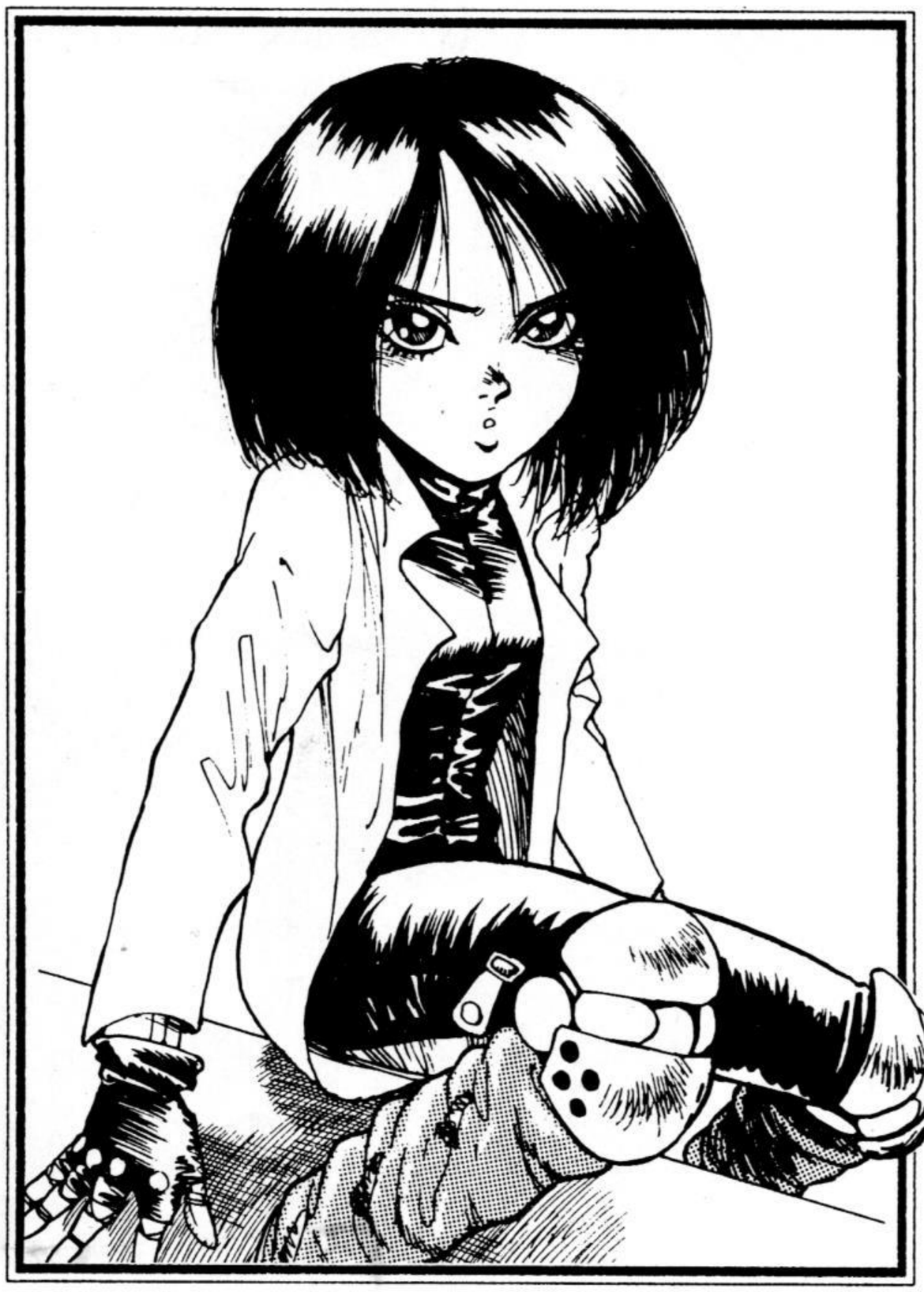


banda sonora complementa muy bien a la película, tanto en las escenas de lucha como en las de melancolía.

Pero lo que realmente hace que cada fotograma de esta película te haga hervir la sangre es su prodigiosa caracterización y diseño de personajes. El equipo dirigido por Noboteru Yuki ha conseguido caracterizar perfectamente todos los personajes del manga y no solo eso, parece como si hubiesen procurado imitar la forma de dibujar de Kishiro, con trazos muy marcados y un gran detallismo. Por último, tengo que decir que es esta película se ha prestado especial atención a los fondos (el equipo de "Backgrounds" es el mayor de todos los que trabajan en ella) probablemente para darle esa atmósfera especial, al más puro estilo cyberpunk, que tiene el manga. Después de ver la película uno no sabe si dar gritos de alegría o arrodillarse ante la " animeteca " y rezar por que salgan pronto más OVA's de Alita. Tiemblo al imaginar como puede ser al "Motorball" animado.

DIFERENCIAS ENTRE EL MANGA Y LA PELICULA

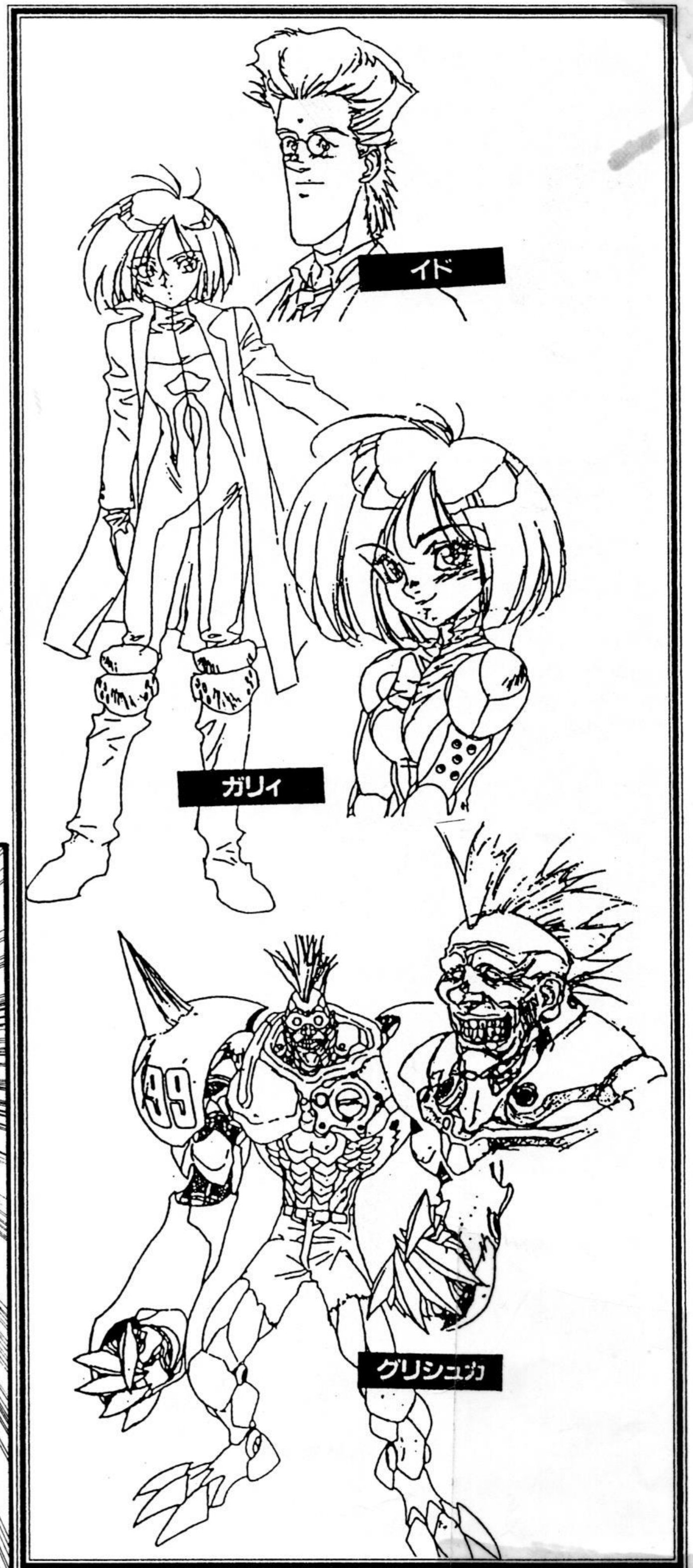
Yukito Kishiro puede estar contento porque no solo le han imitado a la perfección sus dibujos, sino que también se han ceñido bastante a la historia en sí (ya quisiera Shirow poder Decir lo mismo de Appleseed). Básicamente cada O V A corresponde a un tomo o a una parte del manga, pero resumido claro. El primer OVA relata la historia conocida por todos, los primeros pasos de Alita en la vida de cazarecompensas. Prácticamente en introductivo, porque Makaku (Grushka en el original) es únicamente una especie de pelele sobre el que Alita prueba sus habilidades de combate. El segundo OVA simplemente cuenta la historia que anteriormente he expuesto acerca de la segunda parte del manga. Sin embargo hay algunas diferencias entre la película y el manga que aunque no son importantes le dan a la película un toque especial. En primer lugar Makaku no es como en el manga, más bien es una especie de gorila bruto y mecánico que lo único que tiene en común con el original es su "cuchillo demoledor". Es una lástima porque tenía interés por ver en animación a ese Slaine Robótico. En segundo lugar, el personaje de Hugo aparece al comienzo de la película con lo cual la parte que aquí ha sacado Planeta está bastante resumida, Principalmente los OVA's se centran en la relación Hugo-Alita.

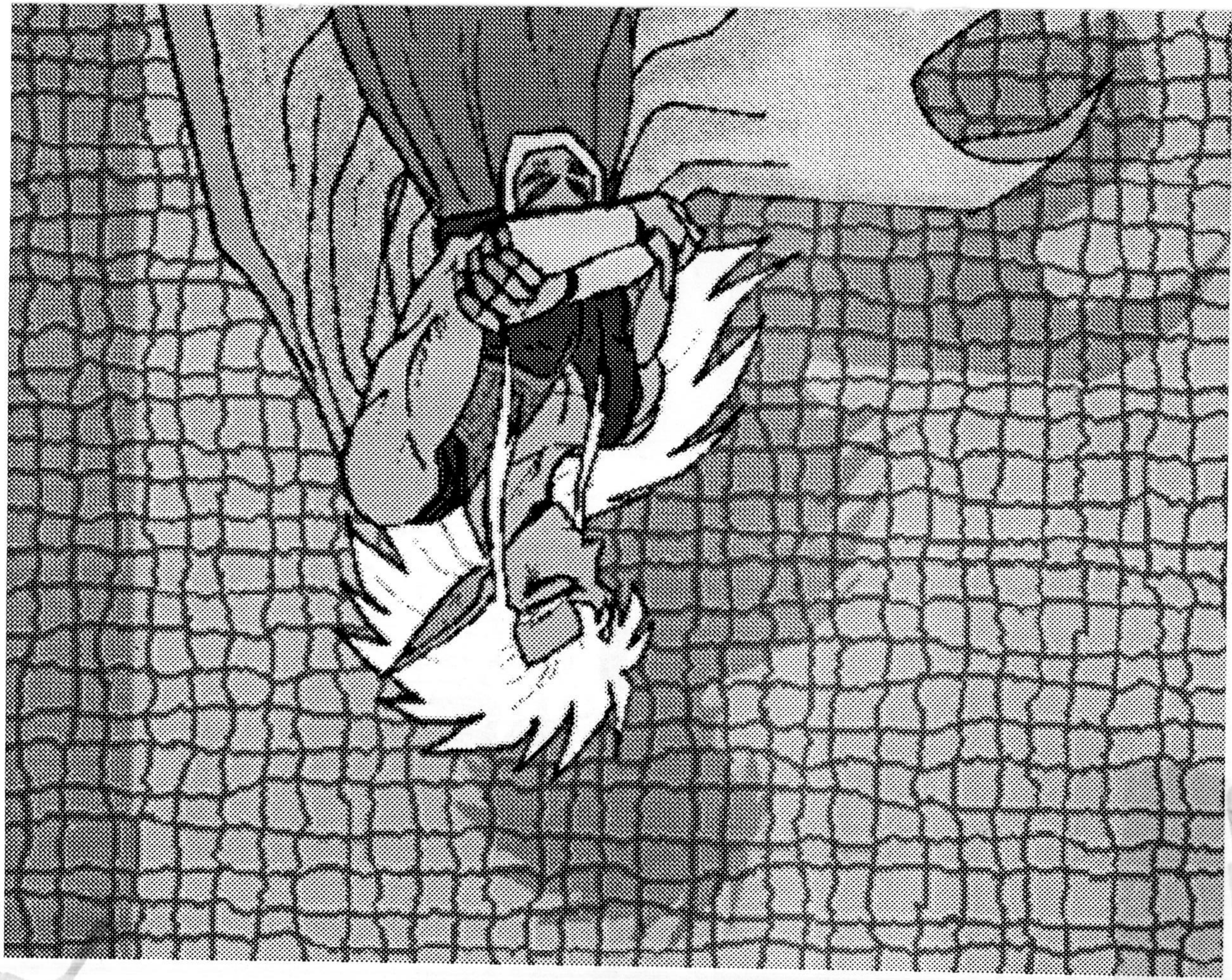


Por último aparece un nuevo personaje femenino llamado Chiren que resulta ser una ex-ciudadana de tiphares y ex-novia de Daisuke, y que pretende acabar con Alita porque piensa que sin ella Daisuke volverá a la ciudad.

Finalmente caerá victima del encanto de Alita y decidirá volver a Tiphares ella sola. Pero como ya he dicho no hay piedad en el estercolero humano que es el hogar de Alita, y resulta que Chiren es, al igual que Hugo, engañada y convertida en un nuevo suministro de órganos humanos para los ciudadanos de Tiphares. Esto es todo, y para acabar, un consejo: ¡No os durmáis! Aunque ahora estén saliendo innumerables OVA's y películas en nuestro país, todavía circulan por ahí cosas tan buenas como Silent Möbius, Alita, Macross, Macross II, etc..., e irán a parar a manos de aquellos que se mantengan al pie del cañón.

LUIS MARIANO





Felipe Torrent
María Elena González

XENON

LA PESADILLA DE SER CYBORG

Xenon es una serie de acción continua y despiada en la que la emocion y los sentimientos estan a flor de piel. es la familiar historia de ciencia en malas manos, que hace victimas a personas inocentes de las oscuras intenciones por parte de quienes la dominan. Más estas víctimas no quieren perder su humanidad, su conciencia personal dentro del frío egoismo de los secuestradores, y por ello se revelan desde lo más profundo se su ser contra el destino y aquellos que han alterado definitivamente su vida.

Ésta es una mínima base que podría definir a Xenon, el ultimo manga del repertorio inicial que presentó Planeta de Agostini editorial, que, siguiendo su línea nos pone ante la vista un manga de extrema violencia, con un protagonista cuya existencia ha sido trastocada por los hechos y se ve forzado por ellos a luchar contra un enemigo inmenso e informe.

Pero en este relato los personajes tienen una dimensión distinta. Su personalidad es muy marcada; ante el estado de los acontecimientos se comportan segun sus debilidades y fortalezas, reaccionando ante lo extremo de las situaciones con una gran humanidad.

El argumento en sí es simple y flojo; una organizacion malvada ha convertido a un hombre en máquina, pero se les ha escapado y por ello querían acabar con él. Esta débil historia es la razón para que se produzcan combates cada vez más espectaculares y sangrientos, llegando a un grado máximo en los últimos números de la serie; pero a diferencia de otros manga, en este la violencia en sí misma carece de importancia en la serie. Los personajes usan y abusan de ella porque la trama es así de brutal, pero quedan por encima de ella, pues son el verdadero centro de la historia.

Este relato cobra una dimensión muy humana. No es un conjunto de capacidades paranormales ni espectaculares gestos e ideas lo que hay en la historia, sino unas personas que han visto transformada su existencia de un modo brutal y monstruoso, segándoles directa o indirectamente todo lo que era su vida anterior, abocándoles a un mundo nuevo y violento donde ya nada es como era y el odio y la tensión hacen mella profunda en su forma de ser. Todos ellos, personajes

principales o secundarios, del lado de la bondad y de la maldad, han sufrido un cambio profundo en sus vidas a partir de una misma causa: el Mar Sangriento, el cual esta omnipresente en toda la obra.

LA TRAMA

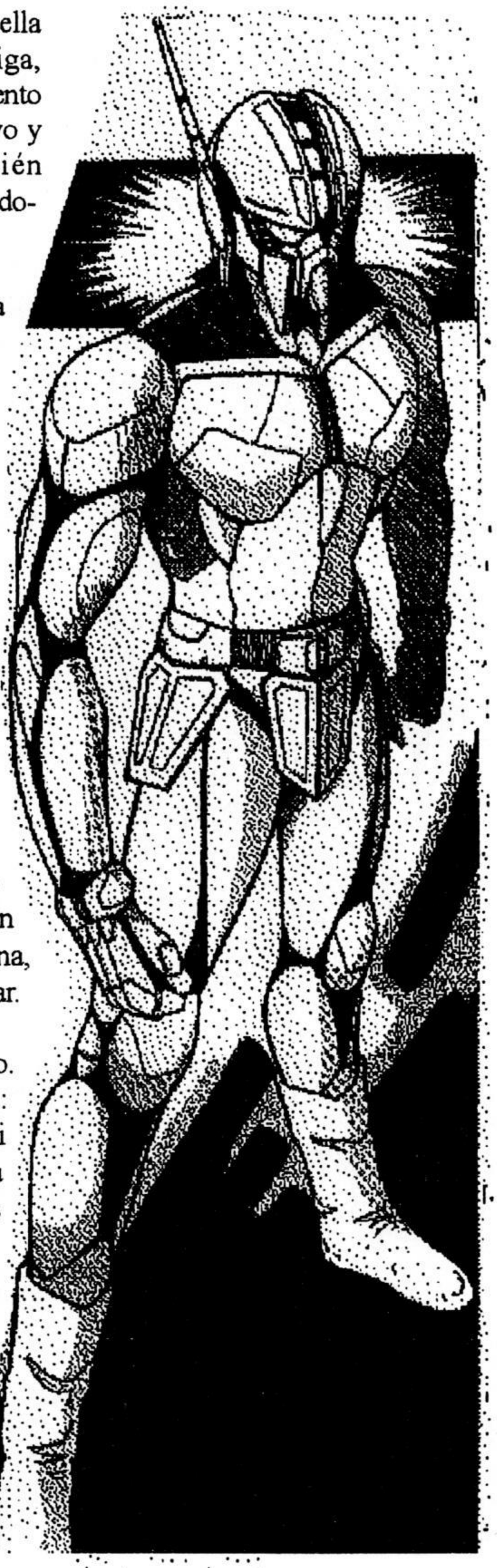
Esta obra tiene un desarrollo muy característico; su acción es natural, sin artificios de excesiva fantasía o exageraciones, y el guion tiene una estructura claramente definida que se desenvuelve siguiendo una escala ascendente: su protagonista es un muchacho y al ser esta una serie que se fija ante todo en el individuo, sigue la evolución de su vida a partir de su transformación en cyborg. De este modo se distinguen tres partes, remarcadas por el autor:

La primera abarca los tres primeros capítulos y se refiere al inicio de todo para Asuka. Entonces ha de descubrir que es un cyborg, medio hombre medio máquina, quien es y que ya no volverá a ser el mismo nunca más. Ha de asumir su nuevo destino y reconoce a quienes serán sus amigos para toda la historia, así como donde están sus enemigos y que ha de hacer: luchar contra el Mar Sangriento. En esta historia se enfrenta a otro cyborg como él, de su mismo modelo, pero no perfeccionado; esta es la lucha de Asuka contra su desesperación, en la que ha de vencer y superar el trauma (el número 204) que supone ya no ser humano y es gracias a un amigo lo que lo vence, pues no estaba preparado para enfrentarse a esto.

La segunda parte es la del asentamiento de Asuka en su nueva situación (capítulos 4 al 6). Acepta que es diferente y comienza a encontrar la paz consigo mismo; descubre que aun puede vivir como una persona normal pese a su nueva naturaleza, y a esto le ayudara Sonoko. Conoce a Yoko, y con ella gana algo más que una amiga, además descubre que el sufrimiento por ser cyborg no es solo suyo y que otras personas también conocen la angustia y sufren el dolor de su pesadilla.

La tercera parte es la culminación de todo lo anterior. Sonoko descubre la verdad sobre Asuka, y aun así le declara su amor, algo necesario para él pues le demuestra que este sentimiento queda por encima de todas las taras o defectos que puedan haber. Sonoko asimila su situación y comprende que ella queda por encima de todo lo que ha ocurrido. Ahora que ya han superado el trauma van a enfrentarse al que lo causó, a Tono, pero no pueden hacerlo. No es Tono, ni el Mar sangriento, ambos son la representación del egoísmo y la maldad humana, y contra eso no se puede luchar.

El guión en sí es malo. Adolece de un fallo principal: esta poco trabajado. Kanzaki esta interesado en contar una historia, la historia de los personajes, y el resto del argumento lo deja de lado, confiándolo al desarrollo de la propia acción. Por ejemplo, la aparición de Yoko en la casa de Hyoemon es repentina, sin mas, ni siquiera llama a la puerta o la nombra nadie y aparece en la habitación donde estaban todos. O ¿por qué Bolgard no acabó con Asuka cuando tuvo ocasión? ¿restos de humanidad o el deseo de contradecir al Mar Sangriento? no parecen creíbles en Bolgard, pues la organización es su vida y Asuka



suponía su inutilidad para ello. Todos estos fallos son un tanto ocultados por la fluidez con que se narra la historia, mejorados por los continuos golpes de efecto que hay en ella. Pero lo que consigue que Xenon comunique tan bien su trama, es el fantástico dibujo de Masaomi Kanzaki. Es realista y tiene muchos detalles, muy bueno en todo lo que recrea. Maneja magistralmente entramados y las sombras para resaltar esta u otra escena o determinar una expresión,

y sabe conseguir y aplicar una amplia gama de negros y grises que embellecen el manga. Cambiando de la pose más lograda y seria a la mueca simpática y estrambótica, lo que redunda en la gran expresividad que posee la historia. Su línea es un poco gruesa, pero esa fuerza y ese precisionismo tan detallado son ideales para narrar este relato.

Al estar tan poco trabajado el guión, se dejan aspectos importantes de la misma formándolos a base de tópicos. El abuso de éstos, los constantes golpes de efecto, lo vibrante del tema hacen de Xenon un "culebrón" manga, entendiéndose que es tal, puesto que posee las características de ese tipo de historias: Una trama tensa con constantes golpes de efectos que mantienen el ánimo del lector en vilo.

ANALISIS INTERNO

Esta serie es muy personal y vibrante y quienes dan pie a la historia son los personajes, por eso es mejor fijarse en ellos para analizar la historia. Son una buena muestra de la simpleza del guión y el uso de tópicos que han caracterizado la obra. Los personajes principales son los "buenos", ellos son los que perduran desde el principio hasta el final de la serie, aparte de Tono y el Mar Sangriento y son aquellos en los que se centra la trama, mostrando su evolución personal. Los del otro bando, "los malos", se limitan a aparecer para enfrentarse a Asuka y compañia.

Están buscados a propósito para la historia, es decir, son adecuados para desempeñar ese papel, pues no tienen otra función que matar, ni otro pasado que haber sufrido en la vida.

Comenzando por el protagonista, Asuka Kano, se puede decir que es un tipo adecuado para todo lo que le llega a ocurrir. Es rebelde, ofensivo y contestatario, aparte de algo duro y desabido en el trato, aunque estas características son más bien de defensa ante los demás; en el fondo tiene un gran corazón. Lo ocurrido y el cariño de Sonoko le hace evolucionar y abrirse a los demás, abandonando su postura de "caballero duro y rebelde contra la injusticia". Poco a poco se va mostrando el lado mas humano y sensible de Asuka, su parte cariñosa y de afecto hacia los demás, aunque sin llegar a perder su aire frio y desafiante.

Yoko.- Es la mejos persona del grupo y la más atractiva, y no lo digo solo por sus encantos fisicos. Es fuerte, valiente, comprensiva, dulce e inteligente, sabe plantear muy bien los problemas y llevarlos adelante. Es simplemente maravillosa, pues su carácter decidido y su bondad la hacen muy necesaria en el grupo para su unión y para mantener la moral y la fe en lo que estan haciendo. Es la unica junto a Hyoemon que tiene claro lo que hacer; sufre terriblemente por su transformación, pero solo necesita una mano que le acompañe en su vida.

Sonoko.- Es una pequeña joya. Pese a su edad es fuerte y sabe luchar por lo que quiere. Bonita, conserva la dulzura y el encanto de la inocencia, y a la vez tiene un carácter muy fuerte y gran determaniación. Es muy sensata, y su amor por Asuka es una de las más importantes razones por las que éste ha logrado adaptarse a su nueva vida. Quizas como defecto tenga que es un poco egoista, pero es algo inherente a sus 15 años.

Hyoemon Nitta.- a este hombre del Mar Sangriento le han destrozado su vida y solo tiene la meta de acabar con él. Es tenaz y recto, y en sus viejas manos no tiembla el pulso a la hora de enfrentarse a un problema. Tiene una gran inteligencia, y grsan capacidad de trabajo: es algo egoista y parece que no cuente con los demás, pero daría lo que fuese por ahorrar sufrimientos a "sus" jovenes.

Risa.- Esta chica es muy interesante, y podría ser una persona mucho más importante en el grupo si dejara de depender emocionálmente de Sonoko. Es simpática, muy expresiva, inteligente y mona; acompaña siempre a Sonoko y es un apoyo constante para ésta. Poco dada al comportamiento y atuendo femeninos, se comporta un poco como un chico, pero esto es solo para ocultar su timidez.

Ryuji.- Es bastante bruto, al menos esa apariencia quiere dar. Ha hecho de la fuerza su vida, pero lo que hace es escudarse en ella para protegerse del mundo intentando conseguir una posición destacada en él, aunque ésta sea como matón. Pese a ello tiene un gran sentido del compañerismo y muy pocas palabras y además es inteligente. Su dureza es una forma de ocultar su temor ante la vida.

El Mar Sangriento.- Esta organización está omnipresente a lo largo de toda la historia, pues ellos son los responsables de todo lo que pasa y nunca dejan de controlar los acontecimientos. No se refiere a una determinada persona sino a un conjunto multiforme que ataca por todos lados y tiene presencia en todas partes. Actúa, y es entendida por los personajes, más como un ente con sentido propio que como algo abstracto e impersonal.

Tono.- Es un ser extraño. En un principio parecía ser el segundo en el mando del Mar Sangriento -nunca se sabe quién es el jefe-, pero después va tomando importancia dentro de la serie, pues sus decisiones no son las de un subordinado. Actúa como si estuviera aparte del Mar Sangriento, algo que queda mas o menos demostrado al final de la serie. Es elegante y frío, actúa solo para conseguir sus propósitos sin importarle de lo que se tenga que servir para ello. Su naturaleza no queda clara; me inclino a pensar que es un demonio, es una opinión personal, la personificación del mal, del egoismo del hombre, característico de éste y por el cual para conseguir lo que quiere lo toma sin importarle los medios, de quien lo hace, o sus consecuencias.

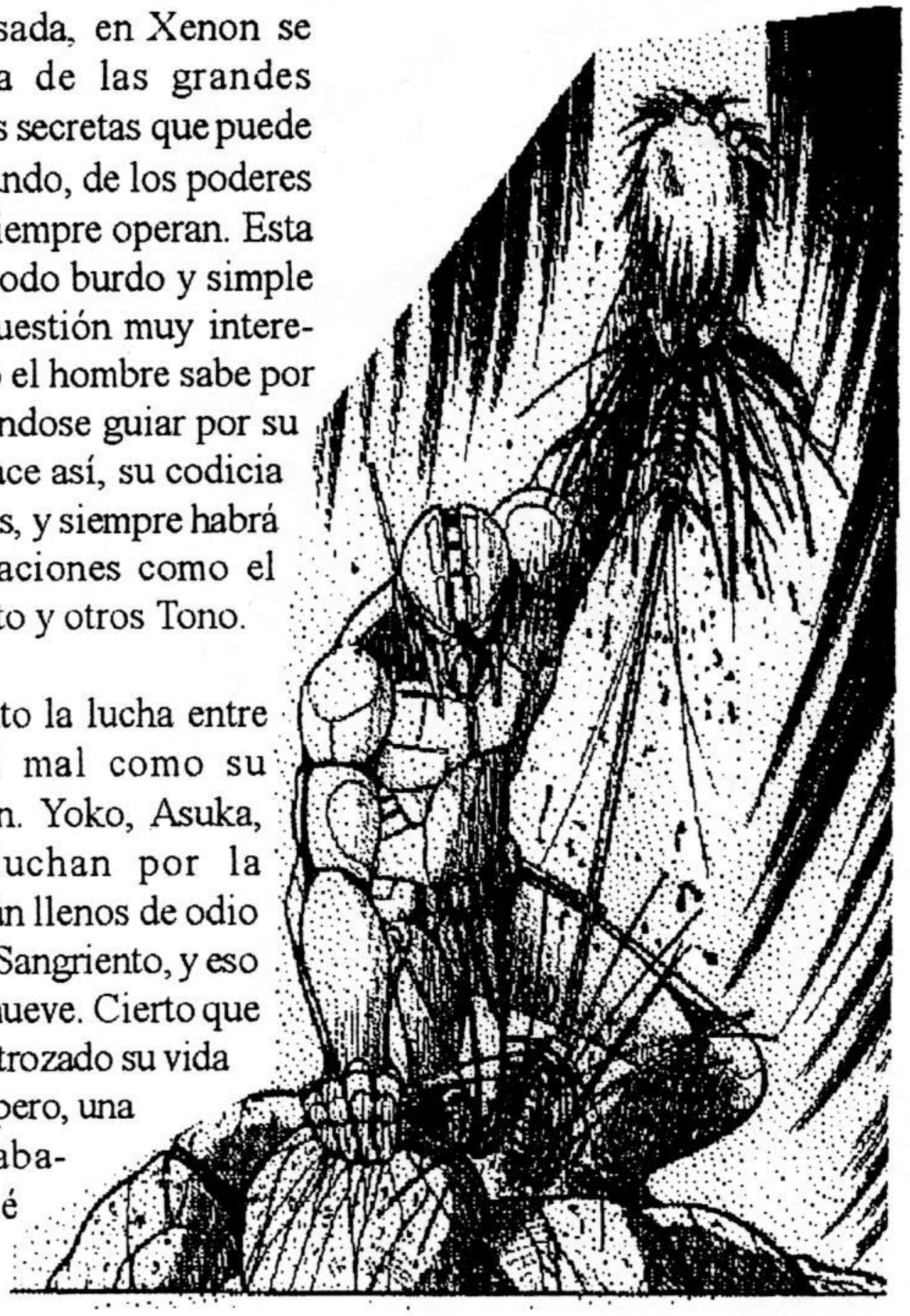
De pasada, en Xenon se trata el tema de las grandes organizaciones secretas que puede haber en el mundo, de los poderes fácticos que siempre operan. Esta serie, de un modo burdo y simple plantea una cuestión muy interesante: si acaso el hombre sabe por donde va dejandose guiar por su egoismo, si nace así, su codicia no tiene límites, y siempre habrá otras organizaciones como el Mar Sangriento y otros Tono.

Es tanto la lucha entre el bien y el mal como su contraposición. Yoko, Asuka, Hyoemon, luchan por la venganza, están llenos de odio contra el Mar Sangriento, y eso es lo que les mueve. Cierto que éste les ha destrozado su vida para siempre, pero, una vez todo acabado... ¿de qué les sirve?

Esta es la incognita que plantea el final de la serie. Es una conclusión adecuada para la trama que ha llevado, tal y como se ha desenvuelto la última parte de la misma. Es un final abierto quizás a la espera de que en el futuro su autor retome el relato, pero también es un desenlace adecuado para la serie, pues la cuestión que presenta la historia sobre el egoismo humano tadavía no tiene respuesta.

De todos modos, el hombre anda a tientas con su inmenso poder tratando de descubrirlo, y, como le dijo Tono a Asuka: "¡Continúa con tu lucha por la verdad! Pero ten cuidado. puedes desviarte del camino..."

GIL ENRIQUE TORRES



RUMIC WORLD

La señorita Takahashi logró con esta serie de relatos un éxito arrollador, un éxito que convertiría a la mayoría en OAV's. En estas historias se mezclan estilos y temas de lo más variopinto, desde el Japón clásico, pasando por el melodrama, la ciencia ficción o el terror. En fin, juzgad vosotros mismos, pero os advierto que una vez que hayáis leído la trama de algunos de ellos no pararéis hasta conseguir los OAV's, la que avisa no es traidora.

Aparte de sus tres obras más famosas hasta el momento (Lamu, Maisson Ikkoku y Ranma ½), Rumiko Takahashi ha creado otras historias igual o más interesantes, desde su primera obra "Katte ya yatsura" (gente egoísta) hasta lo último que ha sacado, que es "La marca de la sirena", pero ahora hablaré de las más importantes.

Paralelamente a Urusei Yatsura, empezó a dibujar una serie de relatos cortos que se englobarían en la llamada "Rumic World", que consta de tres tomos recopilatorios de los cuales tres historias, dos del primer tomo y una del tercero han sido llevadas a la animación y a América, y las cuales os voy a contar a continuación.

El primero fue "Hono Tripper" (la viajera de las llamas), de 1982; esta historia trata de una joven de 17 años llamada Suzuko, quien fue encontrada de pequeña debajo de un puente, y que, acompañada por el pequeño Shuhei, sufre una explosión de gas, y sin comerlo ni beberlo acaba en el Japón de la guerra civil, en medio de una batalla. Suzuko es rescatada por un joven llamado Shukumaru, quien la lleva a su pueblo y decide hacerla su esposa. Allí también conoce a la hermanita de este, Suzu. Todo se complica cuando Suzuko descubre un día la camiseta que llevaba Shuhei en el momento de la explosión. Empeñada en encontrarlo sale todos los días en su busca, hasta que los enemigos de la aldea atacan a la población provocando un incendio...

En esta historia Takahashi no utiliza prácticamente tramas, excepto en el uniforme de Suzuko y en alguna otra prenda de vestir, las cuales están dibujadas con todo detalle. Esta historia, aunque corta, dice muchas cosas y no pierde nada por el camino.

Como casi todas las obras de Takahashi, ha sido llevado a la animación en forma de un OAV de 50 minutos de duración, que fue sacada en EEUU de la mano de U.S. Manga Corps. Para quien tenga dinero, se lo recomiendo sin reserva alguna.

La segunda historia es una internada en el terror, su nombre Warau Hyomata (la diana que ríe). Aquí se nos cuenta la vida de Azusa Shigo, quien en su infancia fue comprometida con Yuzuru, para así poder acceder a la cabeza de la

Hono Tripper

familia Shigo. Diez años después, la madre de Azusa muere misteriosamente y ella viaja a Tokio con su tío para casarse con Yuzuru. Éste vive normalmente, y tiene una novia llamada Satomi, que enseguida se pone celosa de Azusa al pensar que es su prometida. Yuzuru dice que romperá la promesa, y Azusa, creyendo que él solo puede ser para ella, asusta a Satomi con la ayuda de sus "mascotas", una especie de gusanos gordos, grandes y cortos, que la obedecen y se alimentan de carne.

A lo largo del manga se descubre que su madre intentó matarla porque creía que Azusa estaba poseída por un demonio, y ella, enamorada de Yuzuru intenta a toda costa tenerle para sí...

La trama se sigue con facilidad y es muy entretenida, hay una gran cantidad de sombras, y los escenarios, aunque son sitios que vemos diariamente, cobran un aire bastante tenebroso. El OAV es servido por U.S. Manga Corps y... ¡ya me gustaría a mi tenerlo!

La siguiente, The Supergal, es la más corta y divertida historia; va sobre la forzuda teniente Maris de la policía especial de las patrullas del espacio, quien nada más empezar sus vacaciones es reclamada para solucionar un caso de secuestro. Movida por el dinero del secuestrado, acude con su compañero (un bicho que se transforma en lo que sea) al rescate de su príncipe azul. Una vez en la base de la secuestradora, descubre que ella y el secuestrado son cómplices y ...

Aquí el dibujo es un poco más descuidado que en los otros relatos y esto le da un carácter más hilarante. Como no, OAV de U.S. Manga Corps... (¿alguien me lo deja?)

Ahora viene uno de los más famosos, Nihgyo No Mori (El bosque de las sirenas), que no esta englobada en Rumic World sino que compone un tomo aparte, al igual que su secuela. En esta historia un joven busca entre las montañas un misterioso lugar donde se dice que hay sirenas; andando por ahí se encuentra un grupo de viejas, quienes lo matan sin razón alguna, tirándolo en un misterioso agujero llamado el pozo de las "almas perdidas".

Mientras, la joven Mana se encuentra inmovilizada en una cama, en la aldea donde viven las viejas. Esa noche, una de las mujeres más jóvenes es sacrificada misteriosamente, y al día siguiente Mana prueba un extraño pescado que le dan a comer, apareciendo en ese momento el aparentemente joven muerto, con una sirena decapitada en sus brazos. Ante el horror de Mana, las viejas les atacan, y él llevándosela consigo, huye del pueblo refugiándose en una cueva.

Allí cuenta como él era un pescador hace mucho tiempo, y que un día pescó un pez muy raro, que se comieron entre sus amigos y él. Todos murieron, pero él se convirtió en inmortal. Entonces le dijeron que para volver a ser mortal debía encontrar otra sirena.

Decide volver al pueblo, y Mana lo sigue, entonces descubren

The SuperGal

que éste está compuesto por sirenas, que necesitan comer la carne de un ser humano que antes haya comido la carne de una sirena.

El argumento, aunque parezca algo lioso es fácil de coger, (y eso que esto tan solo es el primer capítulo, hay más) y su versión animada tiene gran calidad. El OAV, es increíblemente servido por U.S. Manga Corps. (Hum... un día de estos ahorraré...)

Su última historia lleva una recopilación de dos volúmenes, se llama Ichi pound no fukujin (El evangelio de una libra), de 1988, donde se nos cuenta el idilio entre Sor Angela y un boxeador de 19 años. También ha sido llevada a la animación, en forma de OAV. Pero a U.S. Manga Corps no le debió llegar el dinero.

Ichi Pound no Fukujin

Hace nada, Rumiko Takahashi ha sacado la continuación del bosque de las sirenas, que inmediatamente ha sido llevado a la animación. Los precios japoneses de las obras de esta autora varían mucho, desde los 390 yens que cuesta un tomo de Ranma ½, pasando por los 500 de un tomo de Maisson Ikkoku, hasta los 1200 de La marca de las sirenas.

Conseguir desde España una de sus películas cuesta unas siete u ocho mil pesetas, la edición de Urusei Yatsura de Animeigo que consiste en la serie de TV y en sus películas y OAV's sale por unas ocho mil la unidad, la edición doblada de Ranma ½ de Viz comics las puedes conseguir por unas seis o siete mil, y un CD de la serie puede salir desde las cinco mil hasta las siete mil. Este material lo podéis conseguir a través de Advance Comics, o compañías como Newtype Hobbyes & Toys, que tienen un catálogo de venta por correspondencia, y sale más barato. Para los CD's os aconsejo las tiendas francesas o la compañía Laser Perceptions, que también tiene un catálogo de venta por correo que además incluye laserdiscs y juegos de consola en CD.

Para cerrar este artículo querría decir que, dado el éxito que esta teniendo en nuestro país la totalidad de las obras de esta genial mangaka, bien se podría dar un voto para la publicación de las adaptaciones al anime de dichas obras ¿no creéis?, os aseguro que muchas de ellas son verdaderas obras de arte. Un saludo.

ZAHARA MEDINA

CITY HUNTER

Muchas son las series que han tratado, o tocado superficialmente al menos, el tema detectivesco-policiaco, sin embargo, ninguna de ellas lo ha hecho de una forma más seria y cachonda a la vez como la serie que nos ocupa, City Hunter. Quizás es por esta combinación de aspectos, seriedad y humor picante, por lo que esta serie (para mí de absoluto culto) ha cosechado un gran éxito entre el publico juvenil, pero en fin, eso creo que corresponde analizarlo en el artículo, así que manos a la obra.

HISTORIA Y ARGUMENTO DEL MANGA

En 1985, un semanario llamado Shonen Jump (nunca habíais oído hablar de él ¿verdad?) comenzó a publicar las primeras entregas de una serie llamada CITY HUNTER. Este manga presentaba un tema muy explotado en el campo editorial, el detectivesco, por la cual no era una obra muy original. La historia trataba de las andanzas de un joven detective privado llamado Ryo Saeba, que junto con la hermana de su antiguo compañero de trabajo, se dedicaba a imponer su autoridad en uno de los barrios más conflictivos de Tokyo, la avenida de Shinjuku, aunque claro, éste no sería su único campo de acción. La serie, que en principio no era, o no parecía ser, muy original, acabó siéndolo, porque este detective no era como los demás, sino que poseía un carácter algo peculiar, era algo alocado y picaresco, (hum...¿como lo diría?), vamos que era un salidillo, lo cual acarreaba multitud de escenas divertidísimas, e insos-pechables en este tipo de mangas. Las aventuras de Ryo Saeba se convirtieron en poco tiempo en uno de los seriales más famosos y leídos del Shonen Jump, y no se hicieron de esperar sus tomos recopilatorios, los cuales llegaron al volumen 35.

Más o menos, y en líneas generales el argumento del manga se podría definir así:

El cliente de Ryo (que casi siempre es una chica despampanante ya que nuestro Don Juan se empeña en esa idea) deja en un

tablón de anuncios de la estación del metro de Shinjuku el siguiente mensaje, XYZ; estas letras significan peligro y son la clave para contactar con el señor Saeba. A partir de ahí nuestro protagonista tendrá muchas oportunidades para lucir sus habilidades como detective y guardaespaldas ya que, aparte de tener todas sus hormonas descontroladas, es todo un "profesional", tanto en el manejo de su inseparable arma, la Colt Python 357 Magnum, como en defensa personal y explosivos. Pero claro, no todo va a ser profesionalidad, y es que Ryo no será capaz de desaprovechar la oportunidad de hacer el amor con su cliente, o por lo menos, de poner sus manos donde no debiera, ya que estos instintos le acarrearán ciertos "problemillas", y no precisamente por parte de la chica que pretende camelarse, sino a causa de los celos infernales que infligirá a Kaori Makimura, su compañera de trabajo; celos bastante dañinos y dolorosos ya que ésta dejará caer repetidas veces sobre la cabeza de Ryo grandes mazos que varían de peso de vez en cuando (entre 1 y 100.000 Tm).

Aparte de las misiones detectivescas de Ryo, el argumento de la obra cambiará a veces, centrándose la acción en la vida privada de nuestros protagonistas, se profundizara tanto en el pasado de Ryo como en el de Kaori. Además, claro esta, de la aparición de amigos del pasado que irán acoplándose poco a poco a la vorágine de la historia, como Hayato Izyuin (al que conoceremos mejor por el apodo de Umibozu), el cual se unirá a Ryo en algu-nas misiones; Hayato es un corpulento mercenario experto en el tiro al blanco. Otro personaje, femenino en este caso, que también buscará a Ryo en algunas ocasiones, será Saeko Nogami, pero ésta irá en su busca para su propia conveniencia, para que la ayude en trabajos peligrosos y comprometidos; por cierto, que es muy bella y no dudará en utilizar sus encantos para conseguir la cooperación de Ryo.

Habrá más personajes secundarios, pero que aparecerán más esporádicamente, sin embargo estos serán fijos y estarán siempre en el entorno "familiar".

Después de esta síntesis y resumen global de lo que es en sí el argumento del manga, me gustaría que pasáramos a echar un vistazo a la conversión en anime de la obra, y a sus películas y OAV's,

no sin antes apuntar un hecho insólito, y es que hace aproximadamente 2 años apareció en las librerías japonesas un tomo con relatos sueltos de Tsukasa Hojo, autor de City Hunter, en el que, para mi sorpresa, encontré dos relatos protagonizados por Ryo Saeba y Kaori Makimura fechados en el año 83, y teniendo en cuenta que la serie empezó en el 85 no deja

de ser un hecho peculiar.

SERIE DE ANIME

Fue en marzo del 87 cuando la productora de animación Sunrise se decidió a convertir este manga en una de las más famosas series de animación del momento, y lo consiguió. La serie de animación no era muy fiel a las aventuras narradas en el manga, esta se limitó a coger a los principales personajes, con sus personalidades respectivas y colocarlos en misiones diferentes a las del manga, es decir, la serie de anime se asemejaba al manga en personajes, personalidades de éstos, entorno, casi todo; lo único en lo que difería era en las aventuras, que eran diferentes, creadas exclusivamente para la TV.

Los encargados de darle forma a este proyecto fueron el director Kanehiro Kodama y la diseñadora de personajes Sachiko Kamimura, los cuales conservan el encanto original de la serie y supieron darle el rumbo exacto.

La Sunrise produjo 4 etapas para City Hunter; City Hunter 1 (51 episodios), C.Hunter 2 (65 episodios), C.Hunter 3 (13 episodios) y C.Hunter 4 (13 episodios también). De la primera etapa de la serie ya sabemos algo, ya que fue emitida en nuestro país entre primavera y verano del 93 con el nombre de CAZADOR. La emiti-eron en una franja horaria de gran audiencia infantil-juvenil, 17:00-18:00 horas, pero por lo visto la picardía de la serie asustó a aquellas "almas puras" que no se cansan de ver los cuerpos semidesnudos que aparecen en esta cadena continuamente, y cortaron nuestra serie en el episodio 39, habiéndole arrancado además varios minutos a cada episodio. ¡Ah! por cierto, aunque supongo que ya sabéis cual es esa cadena conviene repetirlo, nuestra "idolatrada" televisión privada, Tele 5.

De la 2ª y 3ª etapas de la serie no tengo muchos datos, solo que en ellas se desvelan grandes secretos de la vida privada de

nuestros protagonistas.

En la cuarta etapa, City Hunter 91, Ryo y Kaori parecen sentar un poco la cabeza y sus relaciones van a más, eso sí, sin perder el obligado tono picante de la serie.

En cuanto a los personajes secundarios, en la serie televisiva aparecen tanto Saeko Nogami como el gigante Umibozu y su pareja, Reika Nogami (¿no os suena el apellido?), estos dos últimos abrirán un local muy acogedor donde se desarrollarán bastantes acontecimientos, el bar "Cat's eye", que es curiosamente un guiño al lector/televidente, puesto que con ese nombre se designa una de las obras más famosas de Tsukasa Hojo. Uno de los aspectos más sobresalientes de la adaptación televisiva sería la música, magis-trales partituras; tanto los BGM's, como las canciones de rock, las baladas, el soul, etc. por cortesía de cantantes y grupos varios.

FILMS PARA CINE Y TELEVISIÓN

Debido al éxito cosechado por City Hunter en la televisión, se crearon dos películas para la pequeña pantalla, HYAKUMAN y BAY CITY WARS, y otras dos para las salas cinematográficas, LA MAGNUM DEL AMOR y una de imagen real, procedente de Hong-Kong y protagonizada por Jackie Chan llamada CITY HUNTER.

De las dos primeras no hay mucho que decir, solamente que son una especie de capítulos un poco más largos que los habituales, con prácticamente el mismo equipo creativo de la serie televisiva. Sin embargo, LA MAGNUM DEL AMOR es una maravilla; "Aï TO SHUKUMEI NO MAGNUM" como se la conoce en Japón, reúne a Ryo, Kaori, Saeko, Umibozu y Reika Nogami, además. claro esta, de los secundarios de turno. Contar la trama aquí sería, como mínimo, imposible, debido a la historia algo confusa del film, pero es de destacar tanto la animación, que es de una calidad muy superior a la de la serie, y la banda sonora, producida por Tatsumi Yano con una mezcla entre jazz y música dulce y rítmica, además de 4 canciones de las cuales dos son en inglés (Only my dream y Love games).

En cuanto a la versión china de City Hunter hay que decir que es bastante elogiable, aunque no por ser una adaptación muy estricta, porque realmente no lo es; pero quien sí da la talla de Ryo Saeba es Jackie Chan, solo él sabe mantener una porte seductora y atractiva para cambiarla por una cara estúpida y picante en un instante. También se cambia la magnum de Ryo por las artes marciales, en las cuales el señor Chan se luce constantemente, pero la verdad, no creo que nadie se sienta defraudado al ver a Jackie Chan librando una hilarante parodia del videojuego Street Fighter II, además, siempre podemos consolarnos viendo a Kaori soltarle a Ryo-Chan dos o tres

golpes de martillo gigante. En mi opinión, discutible por supuesto, es una adaptación muy respetable y creo que valdría la pena que se estrenara en nuestro país de alguna forma, ya sea en cine o en video.

Bueno, creo que este es el último apunte sobre las películas de nuestro detective favorito, voy a despedirme, ¡¡eso sí!!, no sin antes deciros que volveré próximamente con otro nuevo artículo sobre City Hunter, ya que quedan muchos aspectos que comentar sobre la serie (¿acabaré abriendo un club de fans?), así pues, hasta pronto.

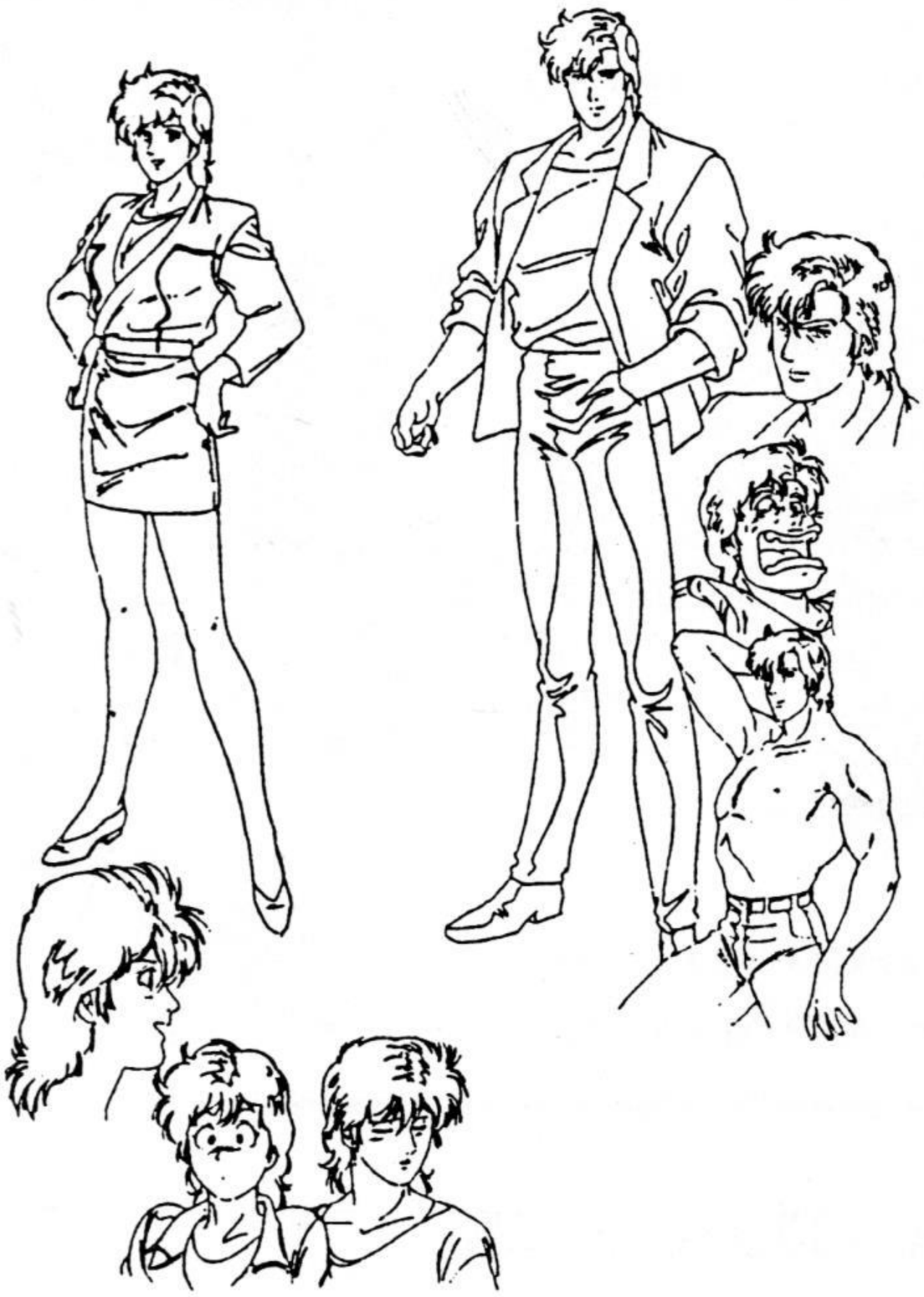
ANTONIO VALENTÍN
(¿O será ANTONIO SAEBA?)

FICHA TÉCNICA DE RYO SAEBA

SAEBA RYO (Coque Saeba en España)
Verdadero nombre: Desconocido.
Sobrenombre: City Hunter.
Código: XYZ
Fecha de nacimiento: 26 de marzo
fecha impuesta por Kaori.
Edad: desconocida.
Altura: 191,4 cm.
Peso: 77,3 Kg.
Medidas: 105-83-91.
Grupo sanguíneo: AB
Armas: Python 357 Magnum con la posibilidad de adaptarle un visor o silenciador; bazooka m20.
Coches: Fiat Panda 1000 cl. Fiat uno Talbot, equipado con un miniordenador especial conectado a un micro que Ryo conecta a las ropas de Kaori para localizarla en caso de peligro.
Pasatiempos: Correr alocadamente detrás de las chicas.
Pasado: A los 10 años Ryo tiene un accidente de avión donde pierde a sus padres. Cae en América del Sur donde fue recogido por Shin Kaibara, el cual lo droga para convertirlo en una bestia de guerra, en este estado lucha con la guerrilla en la que está Umibozu, hiriendo a este en los ojos. Ryo tomara más tarde una cura de desintoxicación y marcha a los USA, Y después a Japón, convirtiéndose en asesino a sueldo. Posteriormente aparecerá Shin Kaibara, al que matara en duelo.

FICHA TÉCNICA DE KAORI MAKIMURA

Makimura Kaori (Julia Makimura en España).
Verdadero nombre: Kaori Tachiki
Fecha de nacimiento: 31-marzo-1967.
Edad: 20 años al principio de la serie (los cumple en el episodio 5).
Altura: 168,9 cm.
Peso: 53 Kg.
Medidas: 87-59-86
Grupo sanguíneo: 0+
Armas: S and W-M629 Magnum, metralletas, bazookas y sus legendarios mazos de todos los tamaños y pesos.
Coches: Utiliza los de Ryo, con preferencia por los Fiat.
Pasatiempos: Dejar caer sobre Ryo sus numerosos mazos.
Pasado: Poco después de nacer, sus padres se divorciaron, y su madre huye con su hermana Sayuri, a la cual ella no conoce; su padre, que es un bandido, se marcha con ella, y siendo perseguido por el policía Makimura se mata en un accidente. El policía se siente culpable y la recoge, es así como Makimura y su padre se convierten en su familia adoptiva. Pero acaban muriendo los dos y ella queda finalmente con Ryo, al cual ama por encima de todo.



NOTAS SOBRE EL AUTOR

Tsukasa Hojo nació en Kitakyushu, en el distrito de Fukuoka el 5 de marzo de 1959; entre 1965 y 1974 frecuentó la escuela elemental y el instituto, para más tarde cursar estudios superiores en un instituto privado. Estos estudios, de perito industrial, le llevarían a ingresar en la universidad industrial de Kyushu, facultad de diseño industrial.

Su vida como autor de mangas comienza en 1979, cuando acude al 18° premio Tetsuya, el cual esta organizado por la editorial "Shueisha Shukan Shonen Jump", y lo gana con la historia "space Angel". Dos años más tarde comenzaría a colaborar con el Shonen Jump, narrando y dibujando las aventuras de un grupo de ladronas profe-sionales, "Cat's eye" de la cual se hizo la correspondiente versión animada en 1983 y que pudimos contemplar en nuestro país por cortesía de A3 TV con el nombre de "Ojos de gata", por cierto, con un horrible doblaje.

Su siguiente obra seria City Hunter, tratando en ella la vida de un detective privado desde muchos y muy "variados ángulos".

Además de estos 2 éxitos, pues lo son sin duda, El señor Tsukasa sacó tiempo para crear gran cantidad de relatos cortos, algunos de ellos de gran maestría, los cuales, al igual que la mayoría de seriales del Shonen Jump fueron recopilados en tomos individuales. El último de estos relatos aparecido hasta la fecha es "Komore bi no motode", en páginas coloreadas para el 25° aniversario del Shonen Jump, y precisamente pone en escena a una de las féminas más atractivas que han aparecido en City Hunter, Sarah Niyikugo. Para terminar, apuntar la evolución en la técnica ilustrativa de Tsukasa Hojo, la cual se ha ido desarrollando hasta convertirlo en uno de los mangakas más cotizados del Japón.

LAS AVENTURAS ONIRICAS DE TAKERU

DIBUJOS: DAVID CABEZA
GUION: ANTONIO VALENTÍN

1

¡¡TAKERU!!

BWUUM

KRAAK

¡AH!

タクル

SPACE.CO.

TECNOLOGÍA "PUNTERA"

TOC TOC

¿SE PUEDE?

=heh, heh=

CROCODINE PUNK

¡¡TAKERU!!

¡Ups!

HEAD'93

HMM...

¡¡¡TAKERU!!!

¡MIRA ESE!

¡HALA!

¡OTRA VEZ, ¿EH?!

BIEN CHAVAL MUY BIEN...

¡AHHH...! SÍ, SEÑOR YAMAGATA!

¡¡¡GRACIAS A ÉSTO ME HE LIBRADO DE DIBUJAR UNOS CUANTOS PERSONAJES!! ¡JA, JA!

¡GU- GLUPS!

GRR TAP TAP TAP RRR! TAP TAP TAP

¡SE ACERCA...!

WUOOM!

¡¿ME VA A PEGAR?!

A LA CALLE ♫

FWIS

PLOP

VALE, VALE, PERO NO TE ACERQUES TANTO...

¡TOUCHÉ!

¡ESOS SUEÑOS...! ¡...SON TAN REALES QUE...! ¿POR QUÉ ME ESTARÁ PASANDO ESTO? TENGO QUE AVERIGUARLO ...

¡ZAMBO!

¡¡A LA MIERDA CON TODO !!

CASA DEL PF. SONODA

¡¡HOLA... MACIZ...!! ¡QUIERO DECIR MANAMI...!

¡CÓMO ME COMO LA CABEZA!

TOC TOC

¡AH! ¡HOLA TAKERU, EL PROFESOR ESTÁ EN EL LABORATORIO !!

HEAD'93

¡HOLA CHATO! ...

"¡AHIVA"!

¡¡PROFE... ¿DE QUIÉN ES ÉSTA COSITA? !!

KLAK

POM

KRAK

¡¡IGNÓREME!

TRÁTAME CON CARIÑO

PLOF

NIEC

PLIF

¡HEY!

KRI-K

KRAK

¡SÍ, SÍ! PERO... ¿¿DE QUIÉN ES ESTO?! ¿¿SE LA HA COMPRADO PARA JUGAR, PILLÍN?

¡TAKERU, NO GRITES! ¡PODIA HABER EXPLOTADO ALGO SENSIBLE AL SONIDO!

ELLA Y... ¿USTED?

¡QUÉ DESPISTE!

¡ASÍ NO SE COGEN LAS AGUJAS DE PUNTO!

PLAF

¡CABEZÓN!

BUENO, TAKERU ¿QUÉ QUIERES? ¿O SÓLO VIENES A ESPIAR MI VIDA PRIVADA ?

... SOBRE TUS SUEÑOS?.. SÍ, DESDE QUE ME LO CONTÁSTE HE ESTADO INVESTIGANDO Y TENGO LA RESPUESTA...

HEAD'93

NO, JE, JE, VENÍA A PREGUNTARLE SI HABÍA AVERIGUADO ALGO

... DETRÁS DE ESA PUERTA ...

CONEXJÓN JAPÓN

El arte del Bunraku.

En dos páginas, quizás tres, he de intentar condensar 300 años de historia del más refinado teatro de marionetas del mundo.

Voy a explicar lo mejor que pueda como llegaron a colaborar las artes de la narración, la del shamisen y la de las marionetas y conformaron el estético y dramático mundo del Bunraku. Espero que os guste.

Historia del Bunraku

Los orígenes de la narrativa:

Se cree que el Yoruri, la estilizada narrativa en la que se basa el Bunraku, tuvo sus comienzos en el siglo XV, cuando los trovadores recitaban las historias de Heike, acompañándole con sus laúdes (Biwa).

Luego, en el siglo XVI, seguramente por la influencia de instrumentos de cuerda traídos del reino de Kyukyu (actual Okinawa) apareció un instrumento parecido al que se usa hoy día en las representaciones. Con la gracia y ligereza del instrumento se alcanzó gran expresividad en el Yoruri.

Originalmente, el Yoruri se practicaba solamente en el área de Kyoto. Cuando se produjo el cambio de capital a Edo (Tokyo) el Yoruri floreció en ambas zonas, apareciendo algunas decenas de escuelas diferentes de estudio y representación.

El primer uso del Yoruri en el mundo de las marionetas (ningyo) se produjo a finales del siglo XVI. Takemoto Gidayu, un genio de la narrativa, encontró su propio estilo y abrió su propio teatro, el Takemoto-za, en el área de Dombotori en Osaka (1864). Junto a Chikamatsu Monzaemon, el maestro que escribía las historias que luego narraban, Takemoto Gidayu creó el ningyo yoruri, que más tarde seria conocido como Bunraku, la mayor forma de entretenimiento de aquella época.

El nombre de Gidayu se hizo sinónimo de yoruri debido a la aceptación que hizo alcanzar a este.

Las primeras representaciones:

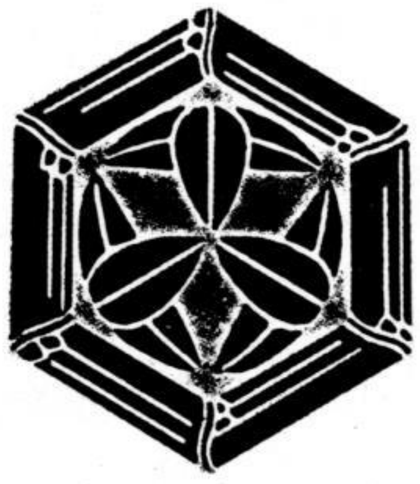
Antes de Chikamatsu, la mayoría de los cuentos de Yoruri se basaban en la historia, en leyendas o en algunos héroes. Se llamaba a este genero Jidaimono.

Chikamatsu creó un nuevo genero (aunque no dejo de escribir relatos del genero Jidaimono), escribiendo historias basadas en hechos reales que le sucedían a sus contemporáneos. Por ello se conoció a este genero como Sewamono, o representación del folklore popular. Una de estas llegó a ser a ser muy famosa, "El suicidio por amor en Sonezaki" (Sonezaki Shinju), que sucedió históricamente en 1703.

Dos teatros rivales: Takemoto-za y Toyotake-za

En 1703, el mismo año en que se escribió "El suicidio ...", un aprendiz de Gidayu, Toyotake Wakatayu, abrió su propio teatro, el Toyotake-za. La rivalidad entre los dos teatros fomento increíblemente el Ningyo Yoruri.

Takemoto-za



Toyotake-za

Fue en este período cuando los muñecos consiguieron sus ojos, dedos y bocas móviles. Además en el período de tres años (1746-1748), se escribieron los tres grandes clásicos del Bunraku en el Takemoto-za ("Los secretos caligráficos de Sugawara", "Mil cerezos" y "Los cuarenta y siete Ronin"), superando el Bunraku en popularidad al teatro Kabuki.

Sin embargo, al paso del tiempo, sufrió un serio declive. El Toyotake-za fue cerrado en 1765, y, a los dos años, después de 83 años de entretenimiento, el Takemoto-za cerró.

La Historia de las Marionetas:

Las marionetas tienen gran tradición histórica en Japón. Ya en el siglo octavo las marionetas llegadas a la península de Korea recorrían el país y se las conocía como Kugutsumawashi. Asentadas en varias áreas después de algunos siglos, las marionetas empezaron a usarse como señales propicias en santuarios locales, y las marionetas actuaban como emisarios de estas capillas. A finales del siglo XVI, las artes del Yoruri y del Ningyo se unieron como el Ningyo Yoruri, que luego se denominaría Bunraku, y las representaciones al aire libre pasaron a ser refinadas obras de teatro bajo techo.

En los primeros años de Takemoto-za, las marionetas eran bastante pequeñas y eran manejadas por una sola persona. Luego en 1734, debido a algún marionetista innovador, tres personas fueron necesarias para el manejo de Yokambei, un personaje de la obra "El zorro blanco de Shinoda". Dos años después, en el teatro rival, el Toyotake-za, un personaje de "La mujer gigante" fue representado con una marioneta el doble de grande de las usadas hasta la fecha, siendo precursora del tamaño actual de los muñecos. Por ultimo, a finales del siglo XVIII quedaron establecidas las dimensiones del escenario.

Origen del nombre "Bunraku":

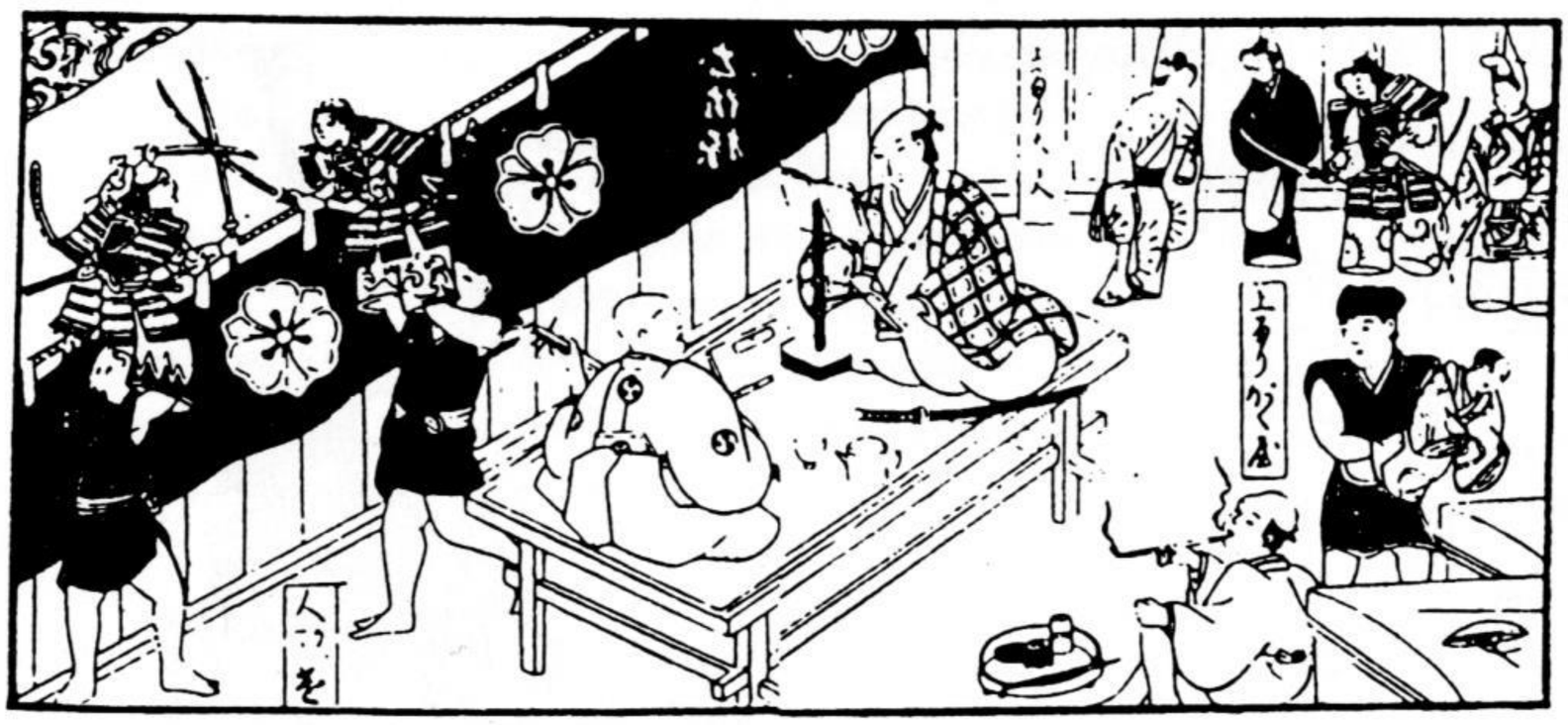
En el primer cuarto del siglo XIX, un productor del "Uemura Bunrakuken" viajó a Osaka desde la vecina isla de Awaji, donde los primeros marionetistas

también se habían instalado y practicaban las artes de las marionetas. Este producto construyó allí un teatro, cerca del lugar en el que actualmente se encuentra el nuevo teatro nacional de Bunraku, en Osaka, y cerca también de los teatros rivales. Luego, cuando el teatro fue reconocido oficialmente por el gobierno, fue rebautizado como el Bunraku-za. Con la fusión de los teatros rivales en el Hikoroku-za en 1884, los dos teatros empezaron a vivir una nueva etapa de esplendor, como la vivida anteriormente por los teatros rivales, en donde se produjeron bastantes avances técnicos en las representaciones. Poco a poco, El Bunraku-za absorbió al Hikoroku-za, uniéndose toda la tradición del Ningyo Yoruri. Desde entonces se conoce el Ningyo Yoruri como Bunraku.

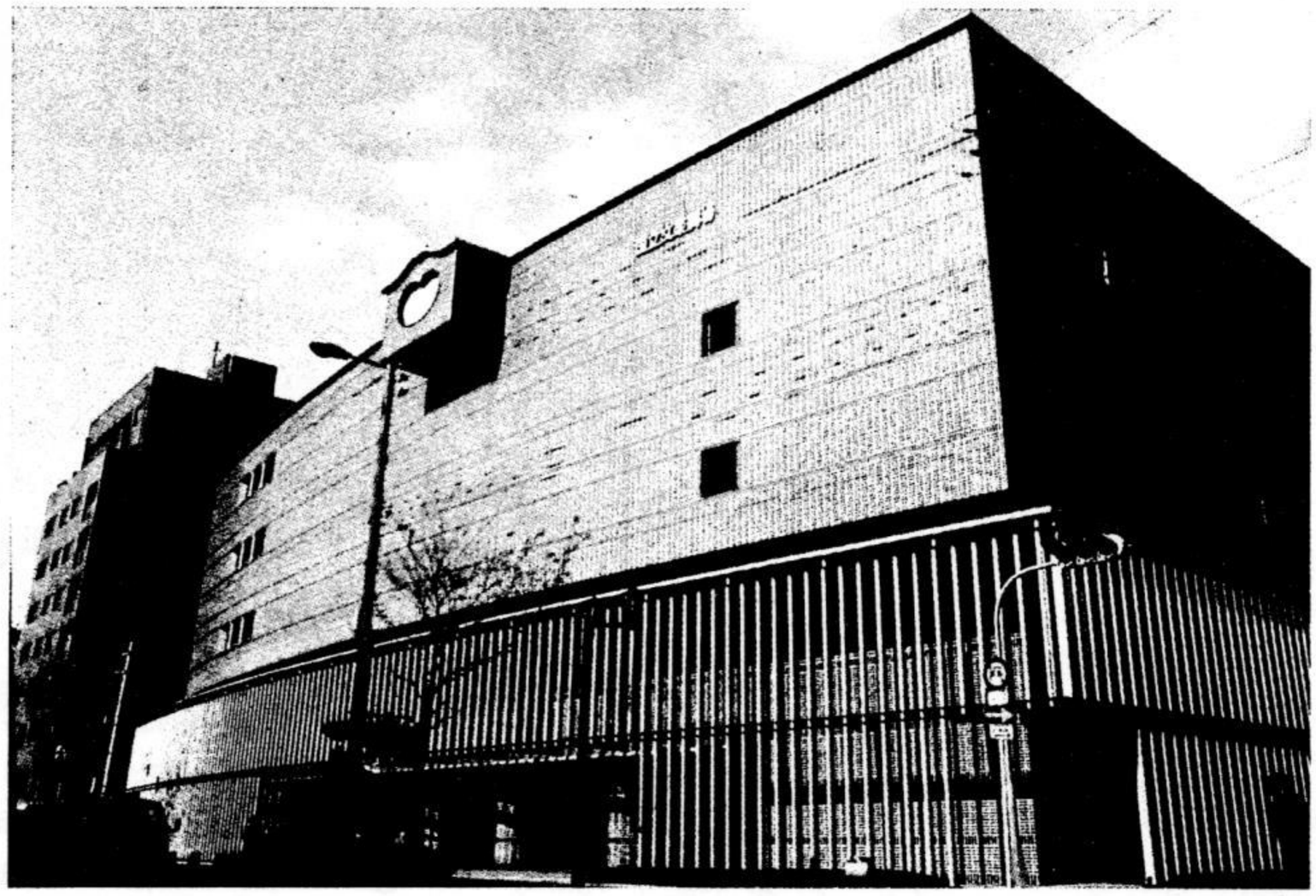
En 1909, debido a dificultades financieras, la gigante del entretenimiento japonés, Shochiku, compro los derechos del Bunraku a la familia Uemura.

El Bunraku contemporáneo:

Recientemente, el Bunraku ha sido reconocido como arte teatral de talla mundial.



En los primeros tiempos del Bunraku, las marionetas eran manipuladas desde detrás de las cortinas (algo parecido a las marionetas europeas).



Teatro Nacional de Bunraku en Osaka

En 1955, el Bunraku fue designado patrimonio cultural japonés por el gobierno.

En 1963, se organizó el Bunraku Kyokai, una organización para inspeccionar y desprivatizar el Bunraku. Gracias a la unión de esfuerzos de esta organización, de la prefectura de Osaka, de la propia ciudad y de la asociación económica Kansai, se construyó con subvención del gobierno el nuevo teatro nacional de Bunraku, para preservar este arte en su nativa Osaka, que fue abierto en Abril de 1984 lanzó al Bunraku a una nueva etapa de esplendor.

Esto es todo. Quizás en próximas entregas de esta nueva sección pueda hablaros de más cosas (instrumentos, indumentaria, como se hacen los muñecos y como se manipulan, ...). Si es así, nos veremos.

DAVID CABEZA.

En el próximo número de MANGANIME...

LA FANTASÍA HEROICA
INVADE EL MANGA
Y EL ANIME

Bastard!!
Shurato
R.G. Veda
Heroic Legend of Arislan

...y muchas sorpresas más.

LA FACTORIA

PRESENTA

THE SPACE BETWEEN

MIGUEL ANGEL MARTIN

CONTROVERTIDA, INSOLITA, ENFERMIZA...

LA SERIE PUBLICADA EN ZONA-84, AHORA EN 4 COMIC-BOOKS!

CADA UNO INCLUYE UNA HISTORIETA INEDITA!!!

PORTADA A COLOR / INTERIOR BLANCO Y NEGRO

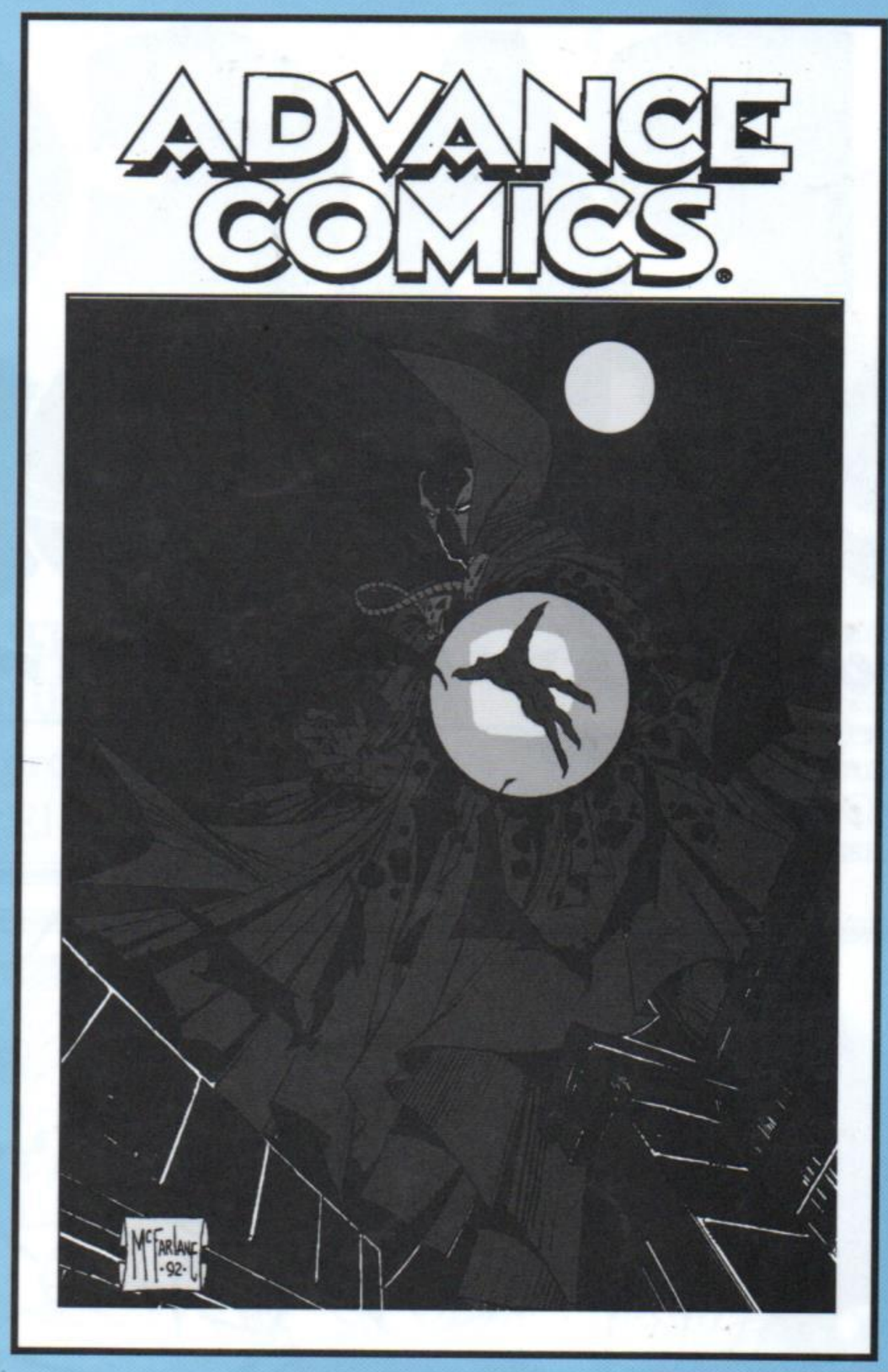
P. V. P. : 225 PTAS!

DISTRIBUIDO POR: DISTRIMAGEN

¿ SE HA AGOTADO SPAWN ?

- Hay una forma muy sencilla de **evitar** que **esta situación** se repita: reserva los ejemplares de tus series preferidas a través del catálogo de importación AD-VANCE COMICS. Lo encontrarás al principio de cada mes en Elektra.

- En Advance Comics hallarás **información exhaustiva** sobre cada título: autores, precio, número de páginas, formato,... Además todo un nuevo mundo de posibilidades se abre ante tí: novelas, camisetas, posters, portafolios, cromos, vídeos,... y no sólo en torno a los tebeos; hay secciones específicas de **ciencia ficción, cine, juegos de rol**,...



Recuerda que Elektra ha sido una de las pocas librerías que ha acudido de manera puntual a su cita con el comic USA de importación. Esa es tu mejor garantía.

- Debido a los **plazos de entrega** americanos, deberás cumplimentar tu pedido (a través del *Orderbook* que se incluye con cada Advance) en una fecha concreta que se te comunicará al comprarlo.

- Al entregarnos tu *Orderbook* deberás **pagar una señal** equivalente a la mitad de su valor (en Ptas). Dicha señal se te descontará de las sucesivas entregas de material.

- Cada semana, cuando llegue el envío, **se reservarán de forma rigurosa** los pedidos, en una carpeta abierta a tu nombre. **Sólo el resto saldrá a la venta** en nuestros establecimientos..

ELEKTRA Comic

Pez 36. 28004 Madrid. 5213975

ELEKTRA Comic

Zaragoza 10.41001 Sevilla.4214432